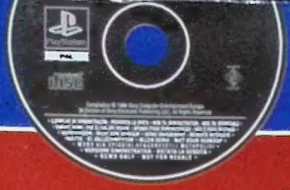


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

MUSIC 2000. ACTION MAN: MISSION XTREME. F1 '99. ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE. EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

PlayStation

SVENSKA PlayStation® Magasinet

NUMMER 27

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

SKRÄCKFYLLD RECENSION AV NYA MÄSTERVERKET

GRAN TURISMO 2

Gigantisk recension av världens bästa bilspel

FÖRSMAK AV PS2

Läckra bilder på de revolutionerande spelen

TÄVLA OCH VINN HETA SPEL

4 SIDOR TIPS & FUSK

26 SPEL RECENSERADE!

TRICK 'N' SNOWBOARDER
ARMY MEN: AIR ATTACK
SHADOW MADNESS
ISS PRO EVOLUTION
CAESAR'S PALACE
GRAN TURISMO 2
RESIDENT EVIL 3
NBA SHOWTIME
OVERBLOOD 2
HELLNIGHT
SPACE DEBRIS
ACE COMBAT 3
WORMS PINBALL
SUPERCROSS 2000
RAILROAD TYCOON II
TRIPLE HIT BASEBALL
MASTER OF MONSTERS
JURASSIC PARK: WARPATH
RISING ZAN: SAMURAI GUNMAN
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY
MIDWAY ARCADE PARTY PAK
MARY KING'S RIDING STAR
F1 WORLD GRAND PRIX
TETRIS
PONG

Sveriges officiella PlayStation-tidning

TIDSAM 0740-03
7 388074 005903
03
MARS 2000 59:-

it's dark. it's...

PERFECT DARK™

starring: joanna dark as perfect dark. directed by: martin hollis. produced by: rare.
filmed in widescreen with dolby surround. rating: from 15 years.
screened only on nintendo 64 theatres.
– grand opening in april 2000 –

Only For 64

™ and © 1999 Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. Nintendo, Nintendo 64 and the 3-D "N" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk och Viktor Blanke
Korrektur: Nathalie Zisserson
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Pidde Andersson
Therese Friberg
Magnus Larsson
Morten Solhola

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce,
Jez Bridgeson, Milford Coppock,
Simon Middleweek, Cathrine Channon,
Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal,
Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton,
James Price, Dean Evans, Kieron Gillen,
Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham,
Sam Richards, Steve Bradley,
David Harrison och Oliver Hurley

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@atlantic.medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

Tidningens innehåll är © 2000 Medströms Dataförlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet

Varför vill konsoltillverkarna komplicera allting för oss stackars konsumenter? Jag tänker naturligtvis på dessa irriterande regionsindelningar, som gör att man inte kan spela vilka spel som helst på sin konsol. Varför?

Inte nog med att det redan finns en inneboende konflikt mellan de bägge videosystemen PAL och NTSC – utöver dessa lägger Sony in en spärr i sin PlayStation som gör att jag inte kan köpa ett spel när jag är på semester i USA. Amerikanska spel funkar nämligen inte på europeiska maskiner. Samma sak händer om jag får för mig att köpa något av de många japanska spel som aldrig kommer till Europa.

Vad tjänar Sony på detta? Slutresultatet måste ju bli färre antal sålda spel. Varför inte dela in maskinerna i ännu mindre regioner? En maskin inköpt i Karlskrona kan bara användas till spel som säljs i Karlskrona och har den officiella Karlskrona-stämpeln på sig. Åker du till Öland på semestern och hittar ett billigt spel? Glöm det – då måste du ha en PlayStation från Öland först!

Eller varför inte ta ner det på minsta möjliga nivå: varje individ som köper en PlayStation måste få specialtillverkade spel med sitt eget namn på. Knut Jonsson i Skåne måste vänta tills senaste beat 'em up-spelet kommer i en speciell Knut Jonsson-version. Och det lär nog dröja, om det kommer över huvud taget. Speltillverkaren är nämligen inte säker på att just Knut Jonsson kommer vara intresserad av det. Dessutom måste man ju översätta de japanska kampskriken till skånska.

Spelet finns i och för sig redan i Stig Åkesson-versionen, men det hjälper inte Knut Jonsson. Om Knut försöker spela ett spel som inte är specialdesignat för honom och hans PlayStation går det iväg ett direktlarm till myndigheterna. Fem minuter senare kommer arga kostymklädda män inrusande i Knuts vardagsrum och arresterar honom för olaga försök till spelande.

– Men, jag ville ju bara spela ert senaste spel. Och jag köpte originalet. Blir ni inte glada då?

De arga myndighetspersonerna svarar inte. Knut är ju en kriminell odåga, att nämnas i samma mening som våldtäktsmän och bankrånare.

Tommy Rydling

Tommy Rydling (Chefredaktör)

UR INNEHÅLLET

Resident Evil 3 46
Zombierna är tillbaka, och de har sin kompis Nemesis med sig!

Gran Turismo 2 30
Tommy Rydling blir lyrisk när han spelar detta underbara bilspel.

Försmak av PS2 8
I nästa nummer drar vi igång på allvar med PS2-nyheter.

Tävling 74
Vinn *Cool Boarders 4* eller videofilmen *eXistenZ!*

Tips och fusk 70
Som vanligt presenterar vi fyra sidor med lösningar och fusk till de hetaste spelen.

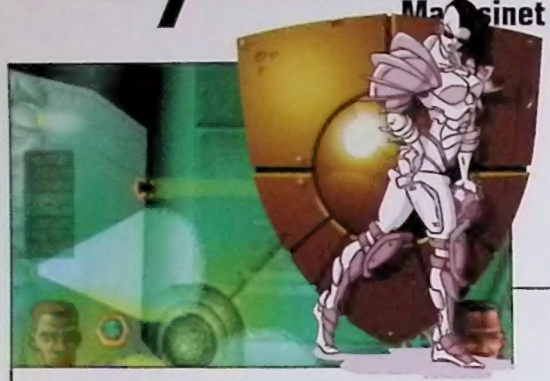
26 recensioner 29
Vi recenserar fler spel än någon annan PlayStation-tidning!

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 27
MARS 2000



sidan 12

Speedball 2100

Smått legendariska Bitmap Brothers är i farten igen.

sidan 26

Rally Masters

Ett svenskutvecklat rallyspel – det kan väl bara bli succé?

RECENSIONER

Gran Turismo 2 30
Världens bästa bilspel har blivit ännu bättre. Otroligt men sant.

ISS Pro Evolution 36
Ett av de svåraste men samtidigt mest givande fotbollsspelen.

International Track & Field 2 38
Att skaffa sig blåsor på fingrarna har sällan varit så här roligt.

Pro Pinball: Fantastic Journey 40
Ett mycket välgjort flipperspel som bör tilltala flipperfanatiker.

Hellnight 41
Japanskt äventyrsspel som blandar friskt och unket och faller platt.

Overblood 2 42
Så här dåligt kan det gå när någon utan koll försöker göra ett RPG.

The Next Tetris 44
En ny version av gamla rysklassikern *Tetris* är här. Ska vi bry oss?

Pong 44
När man gör en modern *Pong* slänger man såklart in pingviner. Resultatet är väl okej.

Railroad Tycoon II 45
Tungt tågstrategispel från PC konverteras till PlayStation och det bäddar för en och annan tabbe.

Resident Evil 3: Nemesis 46
En underbar skräckfylld upplevelse väntar dig i senaste *Resident Evil*-spelet.

Space Debris 52
Explosioner av stora mått i detta shoot 'em up.

Ace Combat 3: Electrosphere 54
Med 80 missiler under vingarna ska det väl gå bra att skjuta ner några fiendeplan?

Rising Zan: Samurai Gunman 56
Minst sagt annorlunda mix av samurajfasoner och vilda västern.

Mary King's Riding Star 57
Läder och piskor. Det handlar om hästar och inget annat (om du nu trodde det).

Army Men: Air Attack 58
Kriget mellan olika små plastgubbar fortsätter, utan större framgång.

Supercross 2000 59
Att åka cross kan vara så kul, men i det här spelet blir det mest småtrist.

Trick 'n' Snowboarder 60
För er som inte tröttnat på mediokra snowboardspel.

Worms Pinball 61
Kombinera flipperspel och maskarna i *Worms* så får du Worms-flipper!

Baseball 2000 61
Baseboll är väl kul, fast inte i det här spelet.

Caesar's Palace 62
Gambling utan hjärta.

Master of Monsters 62
Trist monsterspel som får en att längta efter Tamagotchi.

Shadow Madness 63
Ännu en amerikanare som vill göra ett rollspel. Bättre lycka nästa gång.

Jurassic Park: Warpath 64
Dinosaurier drabbar samman med tänder och klor.

F1 World Grand Prix ... 65
Vad skiljer det här spelet från mängden? Inget.

NBA Showtime 66
Basketspel med mindre arkadflams än vanligtvis.

Midway Arcade Party Pak 67
En samling retroklassiker. Kul idé eller skamlös ripoff?

"*Rollcage Stage II* ger härliga adrenalinkickar"

sidan **30**

Gran Turismo 2

Man blir lycklig bara av att tänka på det underbara *Gran Turismo 2*.

PROVSPELAT

Cool Boarders 4 19
Kan det bli coolare än så här?

Beatmania 20
Japanerna kokar ihop ännu ett knasroligt musikspel.

The Dukes of Hazzard .. 22
Två amerikanska bondtölpar far fram på landsbygden i en trimmad bil.

Guilty Gear 23
Ett synnerligen tvådimensionellt beat 'em up som verkar förlegat och trist.

Rollcage Stage II 24
Uppföljaren till ett av de mest intensiva och snurriga bilspelen är på gång.

Theme Park World 25
Bygg din egen nöjespark och bestäm hur mycket salt ni ska hälla på frittarna.

Rally Masters 26
Det här rallyspelet utvecklas av svenska Digital Illusions, så vi får bland annat sladda runt i Sverige.

PÅ RITBORDET

Speedball 2100 12
Futuristisk sport där våldsamhet premieras med målpoäng.

Rally Championship 14
Ännu ett rallyspel som vill vara med och slåss om tronen.

Premier Manager 16
För dig som älskar statistik och fotboll i lika delar.

Colony Wars 3: Red Sun 17
Den explosiva rymdsagan från Psygnosis fortsätter – och den ser snyggare ut än någonsin.

I korthet 18
Fler spel på ritbordet.

VARJE MÅNAD

Nyheter 6
Senaste nytt i den föränderliga TV-spelsvärlden.

Orientexpressen 10
Vad spelar man i Japan? Och varför har de mer originella spel där borta?

Aktuella releaser 28
Uttömmande lista på alla spel som är på gång. Dessutom den svenska speltoppen direkt från återförsäljarna.

Insändare 68
Glad? Sur? Fundersam? Skriv av dig till oss så kan du vinna ett stort minneskort!

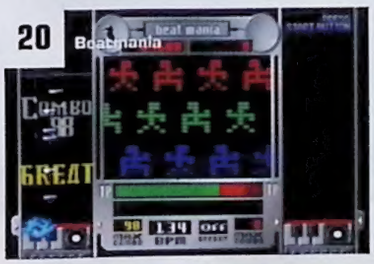
Tävling 74
Vinn *Cool Boarders 4* eller varför inte den datorspelsinspirerade videofilmen *Existenz*? Sätt igång och tävla!

Tips 70
Fyra fullmatade sidor med de senaste fusken och lösningarna till de hetaste spelen direkt från Sony Hotline.

Månadens CD 75
För första gången har vi ett nytto-program som dragplåster på CD:n! Vi snackar om det utmärkta hitmakar-programmet *Music 2000*. I demoversionen på CD:n kan du skapa en 35 sekunder lång houselåt. Inte illa!

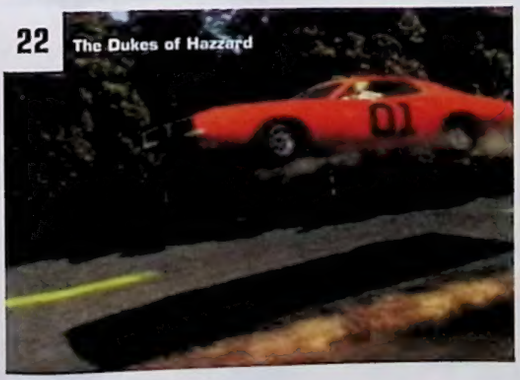
Gamla nummer 80
Saknar du något nummer? Beställ här!

20

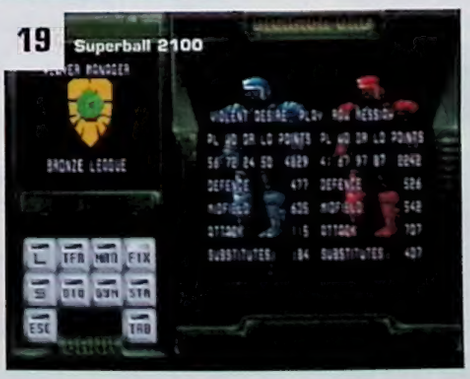


19

22



19



På CD:n

Vår vana trogen ger vi er en exklusiv CD med massor av spelbara demon.
Är du inte den musikskapande typen kan du ju alltid lira *Ace Combat 3*, *Eagle One* eller *F1 '99*. Håll till godo!

MUSIC 2000 Spelbar
En användbar version av musikmakar-programmet *Music 2000* från Codemasters. Alla kan göra sin egen hitlåt!

ACTION MAN: MISSION XTREME Spelbar
Världen är i fara. Bara en gubbe som egentligen är en plastleksak kan rädda oss. Nej, det är inte Buzz Lightyear vi tänker på.

F1 '99 Spelbar
Senaste F1-spelet från Psygnosis. Dra en repa på Silverstone-banan.

ACE COMBAT 3 Spelbar
Ett helt uppdrag där du flyger runt och spränger diverse skurkar.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK Spelbar
Två flygsimulatorer på samma CD – inte illa!

COLONY WARS: RED SUN Video
Ruggigt snyggt rymdspel från Psygnosis.

MICRO MANIACS Video
Galningar springer i stället för att åka bil.

TEAM BUDDIES Video
En mysko blandning mellan *Worms* och *Risk*. Typ.

GRAN TURISMO 2 Video
Vi kan inte låta bli att lägga med en bit video på *GT2*.

YWJ
Skapa musikvideor av det psykedeliska slaget.

NOTISER

Botkyrka kommun böter kvarts miljon

BSA, Business Software Alliance, har träffat en uppgörelse med Botkyrka kommun angående användning av olicensierad programvara. Kommunen betalar nu en kvarts miljon i ersättning till BSA.
Botkyrka kommun fann vid en revision att ett antal programvaror från BSA:s medlemsföretag Microsoft, Adobe och Corel användes utan erforderliga licenser. Parterna har nu enats om att lösa situationen genom en överenskommelse där Botkyrka kommun betalar en ersättning på en kvarts miljon kronor till BSA för den olovliga användningen.
BSA, Business Software Alliance, är en världsomspännande organisation som bekämpar illegal användning av programvara inom näringsliv, myndigheter och organisationer. BSA:s världsmedlemmar är Adobe, Apple Computer, Autodesk, Bentley Systems, Corel Corporation, Macromedia, Microsoft, Network Associates och Symantec.
Värdet av den illegala kopieringen i Sverige uppgick under 1998 till mer än 1 miljard kronor. (källa: IPR – International Planning and Research).
Telefonnumret till BSA:s tipslinje är 020-21 75 22. Mer information om BSA finns på *www.bsa.org*

DI på köphumör

Svenska spelutvecklaren Digital Illusions har förvärvat Refraction Games AB.
Refraction Games AB är (var) också en svensk spelutvecklare, som gjort sig känd för spel som *Volvo v70 Racing* och *Codename Eagle* till PC.
Just nu håller man bland annat på att utveckla ett hemligt tjejspel till konsolmarknaden.
www.dice.se

Begränsad DVD i PS2?

En japansk tidning har skrivit att den DVD-spelare som sitter i PlayStation2 har vissa brister.
Bland annat påstår man i tidningen att man med PlayStation2 inte kommer kunna använda sig av textning och byte av kameravinklar när man spelar upp DVD-film.
Dessutom skriver man att det krävs att man startar maskinen med en särskild CD-ROM för att man ska kunna läsa DVD-ROM-skivor.
Ingen av dessa uppgifter är bekräftade, men vi håller ögon och öron öppna framöver.
(videogames.com)

GAMMAL DRAKDÖDARE ÅTERUPPVÄCKS

DRAGON'S LAIR I NY TAPPNING

Vi kan nog räkna med att *Dragon's Lair 3D* till PS2 blir snyggare än Spectrum-versionen från 80-talet...

Gamla arkadklassikern *Dragon's Lair* ska få nytt liv på PlayStation2. Spelen började som arkadspel, och dök sedan upp på i princip samtliga tillgängliga format. Nu senast gjordes det till och med en version som ska spelas i vanliga DVD-anläggningar och styras med fjärrkontrollen!

I spelen tar du på dig rollen som en riddare som ska rädda en prinsessa i nöd. De består till stora delar av animerade filmsnuttar där det gäller för spelaren att trycka på knappar och styra åt olika håll med rätt tajming för att komma vidare. Det är troligt att detta koncept kommer leva vidare i det nya PS2-formatet, fast i en lite mer raffinerad form. Det är företaget Dragonstone Software som sedan slutet på 1999 har jobbat med spelet *Dragon's Lair 3D*. Utgivare kommer Blue Byte Software vara. Det finns inga bilder från det nya spelet ännu, så vi får nöja oss med några bilder från de äldre spelen.
www.dragonsoft.com

SQUARE SATSAR PÅ ONLINE-SPEL

FINAL FANTASY PÅ INTERNET

Var det någon som tvivlade på att Square skulle fortsätta med sin ofantligt populära *Final Fantasy*-serie? Nu har i alla fall Square officiellt utannonserat att de tänker ge ut *Final Fantasy IX, X* och *XI*.
Nummer nio i serien ska komma till PlayStation1 till sommaren. De övriga två spelen ska komma till PlayStation2, närmare bestämt till våren 2001 respektive sommaren 2001.

Final Fantasy IX kommer inte göra några drastiska förändringar från det vi blivit vana vid i serien. Däremot kommer det hända en hel del med de både PS2-titlarna: spelen ska dra nytta av Squares nya online-satsning!
I *Final Fantasy X* betyder detta rent praktiskt att man kan koppla upp sig mot Squares onlinetjänst, som kommer kallas Play Online. Där kan man hämta hem tips och lösningar till olika problem i spelet, och man ska också kunna chatta med andra spelare från hela världen.
Men det är i *Final Fantasy XI* som de stora förändringarna sker. Det spelet ska bli ett fullfjädrat online-rollspel, i stil med *Everquest, Asheron's Call* och *Ultima Online* till PC.
Play Online-tjänsten ska också innehålla en hel del andra tjänster, som till exempel möjligheten att köpa produkter, skicka meddelanden, ladda hem musik, med mera. (Adrenaline Vault)

Den omåttligt populära *Final Fantasy*-serien fortsätter. År 2001 ska den dessutom gå att spela online tillsammans med andra spelare världen över.

MIKE TYSON SOM FÖREBILD

BIT NÅGON I ÖRAT

Codemasters utvecklar ett nytt boxningsspel, *Mike Tyson Boxing*, som har Mike Tyson som den stora stjärnan. Tyson, som för övrigt avtjänat straff för våldtäkt, skapade stora rubriker när han bet av en bit av Evander Holyfields öra under en match.
Spelet kommer hur som helst innehålla olika spelsätt. Bland annat ett blixtsnabbt arkadläge om man gillar sånt, och ett simuleringsläge där man tar ansvar för hela boxarens karriär, inklusive diet, träningsprogram och matcher.
Spelet är nästan färdigutvecklat, och har ett planerat releasedatum som lyder den 24 maj.
www.codemasters.com

Det är ännu oklart om man kommer kunna bita varandra i örat i det nya boxningsspelet från Codemasters.

SKOJ I BAKSÄTET

SPELA I BILEN

Gnälliga ungar i bilen när ni ska åka till fjällen? Montera in en PlayStation i bilen med en liten TV på flygplansvis. Ni kommer börja bråka om vem som ska få sitta i baksätet!
Vil du veta mer om underhållning i bilar kan du kontakta BRC på telefon 08- 5567 07 00 (Stockholm) eller 040-22 79 00 (Malmö).

Baksätesunderhållning i bilar är stort i Japan, och är nu på väg till Sverige.

NYA RYKTEN OM TONY HAWK

Det snackas mycket om uppföljaren till *Tony Hawk's Skateboarding* på Internet. Senaste ryktena gör gällande att man ska kunna bygga upp sina egna parker att åka runt i. Dessutom ska man enligt samma rykten kunna stoppa in valfri musik-cd i sin PlayStation och använda som bakgrundsmusik när man skejtar omkring.
(Console Domain)

HON BIDRAR MED MUSIK

BRITNEY SPEARS I PS2-DANSSPEL

Jaleco jobbar som bäst på ett dansspel kallat *Stepping Stage Selection*. Det är ett spel i *Dance Dance Revolution*-stil som säljs med en särskild handkontroll till PS2.
I spelet kommer det finnas musik från en rad kända artister, och enligt IGN ska en av artisterna vara ingen mindre än den sockersöta tonårspopidolen Britney Spears. Hon ska tydligen bidra med sin hitlåt "Baby One More Time". Backstreet Boys ska vara med på ett hörn också. Vi kan knappt bärga oss.
www.jaleco.com

VI SKONAS FRÅN MISS

FEL PÅ *GT2* BARA I USA

Vi rapporterade ju tidigare på nyhetssidorna om hur det inte går att klara *Gran Turismo 2* till 100 procent – räknaren går aldrig över 98,6 procent.
Enligt de senaste uppgifterna ska detta problem inte finnas i PAL-versionen, det vill säga den version av spelet som vi här i Sverige får njuta av. Problemet berodde tydligen på ett mjukvarufel i räkningsformeln, och Sony har börjat producera nya, felfria skivor till de stackars amerikanare som sitter hemma med den felaktiga versionen.

Sunkiga Amerikanare från Sony.

Det här är en lyxbok för *Metal Gear Solid*-fans. Distribueras äntligen i Sverige av Konamis svenska kontor.

SNYGGA BILDER FRÅN SNYGGT SPEL

METAL GEAR SOLID-BOKEN ÄR HÄR

Vi rapporterade tidigare om seriealbum som baseras på TV-spel. En av böckerna vi skrev om var Metal Gear Solid Art Book, som nu finns att köpa i Sverige.
Det är Konami som tagit in boken till Sverige, och den kan vara lite svår att få tag på eftersom den är rätt dyr. Konami räknar med att den kommer kosta strax under 500 kronor i butikerna. Boken består av 180 sidor skisser och färglagda teckningar som visar hur figurerna till spelet växt fram. Omslaget är av hårdpapp och har ett skyddande plastfodral.
Spelbutiken Tradition ska tydligen ta in något exemplar, så du kan höra med dem ifall du är intresserad.

RÖSTA FRAM 1999 ÅRS BÄSTA SPEL

NYSTARTAD SPELGALA

I början av april i år kommer vi i Sverige äntligen att få vår egen spelgala. Det är branschorganisationen MDTS, Multimedia-Data och TV-spel, som tagit initiativet till galan.
På galan ska 1999 års bästa speltitlar utses av en jury som består av såväl journalister som handlare. Självklart finns Playstation-Magasinet representerat i juryn, tillsammans med bland andra Super Play och PC Gamer.
Det är tänkt att Spelgalan ska ge dator- och TV-spel samma status som film- och musikgalan med sina rockbjörnar och guldbaggar och allt vad de nu har. Och ni läsare har en viktig del i galan. Ni ska nämligen rösta fram 1999 års bästa spel i kategorin "Läsarnas spel".
Vi kommer inom kort lägga upp en hemsida på www.spelgalan.com där ni kan rösta på erat favoritspel, så håll ögonen öppna! Den bör ligga uppe när du läser detta. Du kan också få information snabbt om du anmäler dig till Super Plays nyhetsbrev på www.superplay.net
Priser kommer att delas ut i följande 13 kategorier:
sport, action, äventyr, racing, RPG, strategi, simulatorer, online, barn/lek & lär, information/utbildning, årets spel, årets svenska spel samt läsarnas spel (Medströms Dataförlags läsarpris).

BAKSLAG FÖR NAMCO

TEKKEN TAG TOURNAMENT MISSAR LANSERINGEN

Namco har meddelat att deras hett efterlängtade *Tekken Tag Tournament* inte kommer finnas tillgängligt vid lanseringen av PlayStation2 i Japan.
I stället för att släppas den 4 mars ska spelet släppas den 30 mars. Namco-älskarna i Japan får nöja sig med *Ridge Racer V* i stället, som hittills ser ut att kunna klara sin deadline.

NOTISER

Svensk distributör sluter avtal med Codemasters

Den svenska distributören Jack of all Games ska börja distribuera Codemasters spel i Sverige, Norge och Danmark.
På Jack of all Games är man naturligtvis mycket nöjda, eftersom det betyder att de distribuerar bland annat *Colin McRae Rally 2* och *Micro Maniacs* i år.
www.codemasters.com

Stora förhoppningar om PS2

En talesman för Sony i Japan har sagt att företaget hoppas att maskinen kommer säljas i två miljoner exemplar i Japan under de två första dagarna efter lansering.

BMX-proffs backar upp spel

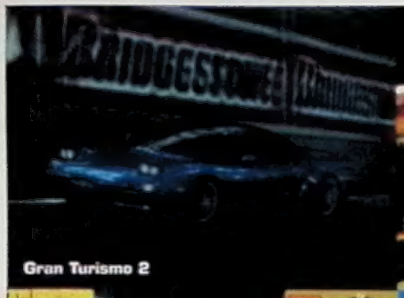
BMX-proffset Mat "Condor" Hoffman ska hjälpa Activision att utveckla ett BMX-spel till PlayStation. Spelet kommer använda sig av samma grafikmotor som *Tony Hawk's Skateboarding*, och det låter ju lovande. Spelet har knappt börjat utvecklas än, så det finns inga bilder från det. Vi återkommer så snart vi får mer information om spelet.
www.activision.com

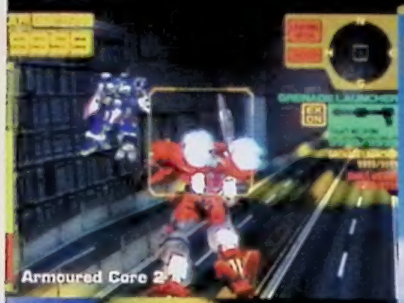
Saboteur nedlagt

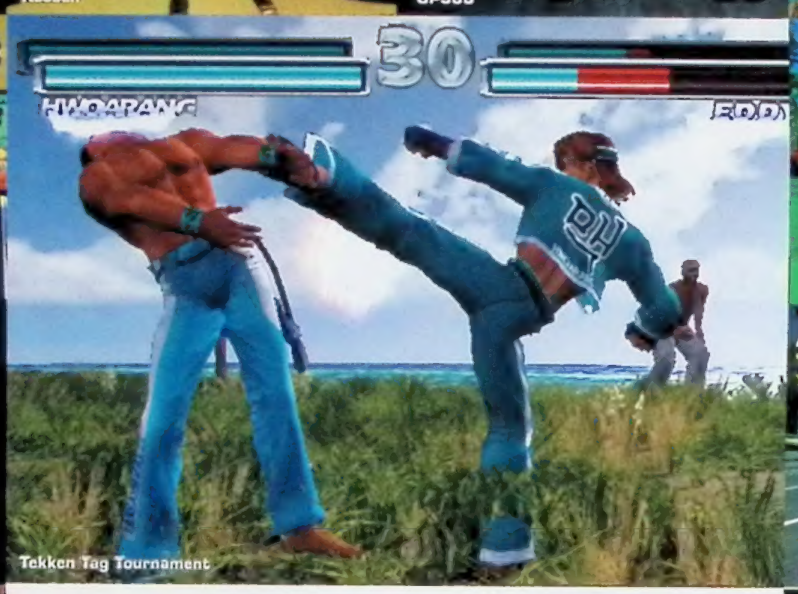
Det lovande agentspelet *Saboteur* från Eidos har lagts på is. Spelet bytte utvecklare för ett halvår sedan, men tydligen har spelet inte utvecklats åt rätt håll sedan dess. Eidos har därför beslutat att inte utveckla spelet vidare för närvarande.
(IGN)
www.eidos.com

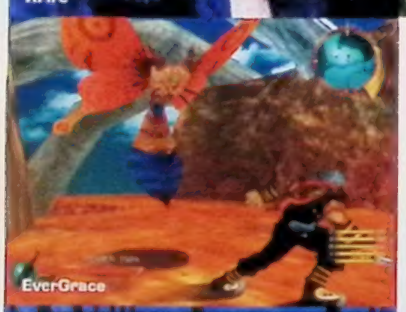
Hasbro stämmer för Atari-kloner

Hasbro Interactive har sedan 1998 ägt rättigheterna till alla Atari-spel, inklusive de gamla godingarna *Pac-Man*, *Centipede* och *Asteroids*.
Men nu är Hasbro sura – många företag släpper kloner av dessa klassiker på marknaden och tjänar pengar på något som bara Hasbro har rättigheterna till. Det är i alla fall så Hasbro ser på saken, som därför har stämt bland andra företagen eGames, GT Interactive, Xtreme Games och MVP Software.
Tvisten gäller framför allt PC-spel, men kan också komma att inkludera PlayStation-spel.
(Adrenaline Vault)
www.hasbro-interactive.com







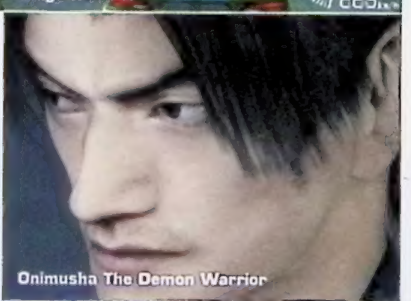


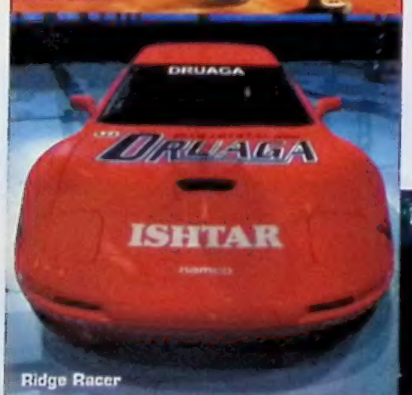
EN LITEN TJUVTITT

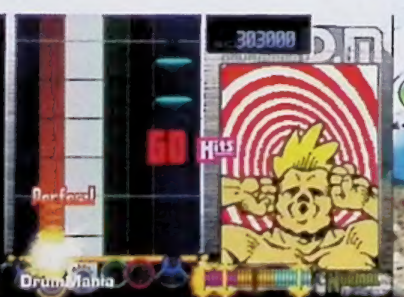
PLAYSTATION2

Inget snack om saken – det kommer fortfarande massor med bra spel till PlayStation. Men vi kan inte låta bli att längta efter PlayStation2, med allt vad den kommer innebära av *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament* och *Final Fantasy X*.

Så innan vi kickar igång vår PlayStation2-bevakning på riktigt allvar i nästa nummer så tänkte bjuda på ett litet kollage. På den här sidan kan du se bilder från några av de kommande PlayStation2-spelen. Titta och njut...







HYPE
Nyheter från hela världen

NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda

SPELGUIDE
531 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www. **SuperPLAY.net**

PROVSPELAT

Namco tar sig an RPG för att få sin del av kakan.

KAMURAI SHINLAI

NAMCO / SOMMAREN 2000

Efter att i åratal sett Square och andra konkurrerande företag häva in storkovan på RPG bestämde sig Namco för att ge sig in i leken. Gudar och människor lever sida vid sida i de sex världarna – jord, eld, luft, vatten, ljus och mörker – som utgör världen i *Kamurai Shinlay*. Gudarna skyddar människorna från ondskans hantlangare som håller till i den mörka världen. Du styr fyra gubbar – två människor (Syuon och Kagato) och två gudar (Sayohime och Fushinomiko) – som som ska bekämpa ondskan. Spelet delar sig i två historier som du kan hoppa mellan. En annan finess i spelet är "Mind and Will"-systemet, som bestämmer dina karaktärers känsloliv och avgör hur lojala de är mot dig.

Gillade du *Ridge Racer*, men vill ha mer verklighet? Här är *Shin Rudge Racer*.

SHIN RIDGE RACER

NAMCO / MARS 2000

Alltmedan ryktena fortsätter att hopa sig kring Polyphony-spelet *GT2000* (kommer det försenas ytterligare så en arkadversion hinner släppas först?), har Namco gett sig katten på att PlayStation2 ska ha ett högkvalitativt racingspel i *Shin Ridge Racer* när konsolen släpps.
Här finns allt från att det slår gnistor vid kollision, förbättrad belysning, häftiga speglingar i lack och rutor på bilarna, högupplösta bakgrunder, bolmande rök från däcken, massor av balla semitransparenta effekter – och en tuff brud. Bruden heter Ai Fukami och är en tjugoårig racingfantast som, enligt Namco, gillar "curry, fotografering och dyksport". En annan stor förändring sedan sist är att i stället för att utöka vagnparken har kvantiteten fått träda tillbaka till förmån för kvalitet. Om spelet är lika bra som smygtitten tyder på – massor av apsnygga filmsekvenser i rasande hastighet – kan kanske *Shin Ridge Racer* blåsa förbi det annalkande *GT2000*.

ORIENT EXPRESSEN

LEVANDE DÖDA, DINOSAURIER OCH GAMLA SAMURAJER

CAPCOM FORTSÄTTER FÖRFÖLJA MED UPPFÖLJARE

Capcom har bekräftat att en uppföljare till sina skräckspel *Resident Evil* och *Dino Crisis* är på gång. Shinji Mikami bekräftade att *Resident Evil 4* var på gång redan i förra numret av PSM, men det var helt nyligen som Kenzo Tsujimoto tillkännagav att man planerar en *Dino Crisis*-uppföljare för PS2. Ursprungligen hade man sagt att *Dino Crisis 2* skulle komma till den gamla PlayStation och därefter uppföljas av *Dino Crisis 3* på den nya konsolen, men nu verkar så inte bli fallet. Även om inget releasedatum yppats än för *Dino Crisis 2* har man utsett Virgin Interactive som utgivare i England (vilket betyder att Bonnier Multimedia bör få den äran i Sverige).

Dem som hungrar efter fruktan kan vi rekommendera att sätta tänderna i den andra skräckisen för PS2 från Capcom, när den väl kommer. De senaste bilderna från *Onimusha the Demon Warrior* visar på massor av högupplösta miljöer, sofistikerad ljussättning och läckra texturer. De senaste nyheterna avslöjar dessutom att den mystiska samurajhjälten Akechi Samanosuka nu har fått såväl röst som ansikte från den japanske skådespelaren Kaneshiro.

Allt är dock inte blod och tarmar som läcker ut från Capcom. *Breath Of Fire IV* landar snart på originalkonsolen och enligt de senaste ryktena på nätet planeras ytterligare två till PS2. Innan dess verkar dessutom en uppiffad version av *Marvel vs Capcom* slungas åt PS2-hållet. Schysst för 2D-fansen, men vad som är ännu bättre är att den heltokiga beat 'em up-uppstickaren till Dreamcast, *PowerStone*, verkar komma som en med en uppföljare till PlayStation2.

Förutom *Onimusha the Demon Warrior* är kanske ändå inte uppföljare det allra roligaste för PS2-intresserade, men till dess att den första vågen av nya spel sköljer över oss får vi väl hålla tillgodo med vad som bjuds. Och vad tusan, det är *Resident Evil 4* – så varför klaga? ■

Tidiga bilder från *Onimusha* (ovan och nedan till höger), *Biohazard* (nedan i mitten) plus en bild från *PowerStone* (nedan till vänster), som vi kanske får se på PS2.

NYA RELEASER

PARASITE EVE II
(SQUARE)

Uppföljaren till 1998 års miljonsäljare. *Parasite Eve II* är ett klart grymmare spel, allt tack vare det skinande nya utvecklar-teamet. Det utspelar sig tre år efter originalet och de flesta av ansiktena känner vi igen från den tiden. Allt annat är förändrat. Stridssystemet har uppdaterats och inkluderar numera ett målsökningssystem. Grafiken har hottats upp och den nervpirrande stämningen har ytterligare spätts på. Till detta kan du addera allt fetare monster och grymma anfall och den alltjämt uppkäftiga agenten Aya Brea. ■

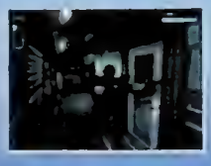
Se vad som åter krupit fram i ljuset – Parasite Eve II, bättre än föregångaren.

CRAZY CLIMBER 2000
(MITSUBISHI)

Crazy Climber 2000 är uppföljaren till det populära arkadspelet *Crazy Climber*. Det racker inte med att peka på byggnadens tak och klicka på (X), nej du är tvungen att använda de analoga kontrollerna i ett klättermönster. Höger/vänster styr dina armar och ben. Inte glider du heller rakt upp för väggen. Du får anpassa dig efter hur 3D-byggnaderna ser ut och navigera runt på dem för att finna en väg upp. Retro-fans kommer att kunna gladja sig åt att originalspelet finns gömt på en undernivå, medan vi andra ber om en säkerhetslina. ■

Spider-Man för adrenalinslavar. Crazy Climber 2000 tar dig till nya höjder.

CHASE THE EXPRESS
(SONY JAPAN)



Som vi skrev i förra numret är *Chase the Express* nya hoppet för år 2000 för Sony. I ett 3D-äventyr som består av lika delar *Resident Evil* och *Metal Gear Solid* ska man frita några gisslan från Blue Harvest. Blue Harvest är ett tåg man förlorat kontrollen över då det kapats av terrorister. Du spelar den amerikanska NATO-soldaten Jack Morton och assisteras av dina medagenter Christina Wayborn och Boris Zugoski på ditt uppdrag. Spelet har redan den engelska dialogen klar så chansen att det snart kommer på hyllorna är stor.

Tredjepersonsäventyr är fortfarande genrernas herre på täppan.

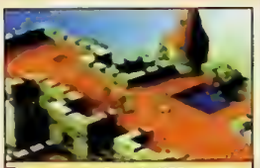
JAPAN TOPPEN

TOP 5 – FÖRSÄLJNING

① Gran Turismo 2 (SCE)

① Shin Yugioh Duel Monsters (Konami)
① Legend Of Dragoon (SCE)
① Chrono Cross (Square)
① Densha De Go! Professional Specification (Taito)

TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE



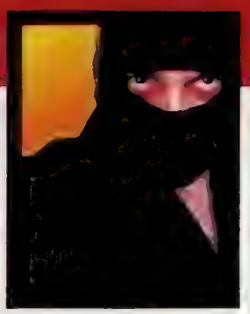
① Dragon Quest VII (Enix)

① Valkyrie Profile (Enix)
① Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
① Parasite Eve II (Square)
① Tales Of Eternia (Namco)

TOPP 5 – LÄSARNAS FAVORITER

① Final Fantasy VIII (Square)

① Dance Dance Revolution (Konami)
① Saga Frontier 2 (Square)
① Monster Farm 2 (Tecmo)
① To Heart 2 (Aquaplus)



Vår hemliga utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, tycker till om den likriktade spelutvecklingen i Europa.

Vad fanns under din gran förra julen? En sprillans ny racing-simulator? Det där apballa fotbollsspelet? Ett såntdäringa tredjepersons-äventyr? Schysst!
Ta mig tusan, om du hade tillräckligt flyt fick du säkert nya *Tomb Raider* eller *FIFA*. Men även om det du fått var värt pengarna – längtar du inte efter något annorlunda?

Även om japanerna tvunget ska klämma ut den sista droppen ur varje genre (ta bara hysterin omkring mech-, bemani*- och skräck-spel), så är det samma japaner som pumpar in tonvis av sushi-fräscha nyheter på spelhyllorna i Akihabara. Många fler än på våra ynkliga TV-spelsbörsar. Bland de senaste utlovade releaserna återfinns till exempel date-simulatorn *Sentimental Grafitti 2* och gör-det-själv-beat'em up-spelet *Kaku Hari Fighting Game*. Redan ute är titlar som Vectrex bemani-spel *Vib Ribbon* och lastbilsracing i form av *Dekotora Legend 2*. Förvisso är det kanske inte just dessa titlar som bevisar att nyskapandets gränser för PlayStation nåtts, men det illustrerar i alla fall att japanerna ligger mycket längre fram i fråga om bredd och djup i utbudet än vad den pixel-besatta och trend-fixerade västvärlden är.

Vart vill jag komma med det här då? Jo, jag tycker bara att vi skulle önska oss att när planet med PlayStation2-maskiner landar hos oss, kan det gärna ha extra ballast i form av några fler originella spel-ideér. Fr sanna mina ord: Den som icke har spelat en hamburgersimulator, den har heller icke levat!

* **Bemani** är en term som grundades av Konami och syftar på originella spel där sång och dans är viktiga inslag. Hit hör spel som *Beatmania*, *Dance Dance Revolution* och *PaRappa the Rapper*. ■

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNO-KVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT PLAYSTATION-MAGASINET.

Frustrerade spelutvecklare borde kasta ett öga på *Kaku Hari Fighting Game Creator*. Inte nog med att det är ett enastående 2D-beat'em up, har har du också möjligheten att skapa dina egna kampar. Trimma deras hastighet, fixa vikten, lägg till specialare, förbättra pareringar och bered dig för slagsmål...

Kärleken hänger i luften och ett gäng dating-simulatorer är på gång. NEC konverterar sitt Saturnbaserade *Friends*, Konami har *Want To See You* ute i februari. Kid slapper sin kärleks-sim *Infinity* och Atlus har en date-sim redo för PS2-lanseringen – den kommer heta *I Love You*.

På japanmarknaden huserar Sonys *Legend Of Dragoon* och de verkar knapra på *Chrono Cross*. Squares del av kakan. Vi kan förvänta oss ett stort utbud av nya rollfigurer samt en massa drakspackade nivåer. Märkligt nog verkar det vara så här att när två av de fjalliga figurerna möts, verkar den svagare lyda den starkare. Litet som i verkligheten?

Efter succen med ASCIIs *Derby Stallion* (1.7 miljoner exemplar sålda hittills!) torstar japanerna efter mer. Tecmo slapper ett hastkapplopningsspel. *Horse Racer 2000*, och nasta månad kommer Square ut med ett skumt strutsuppfodar/racing-spel – *Chocobo Stallion* – bara i Japan...

Den senaste racing-flugan i Japan är lastbilstävlingar. *Dekotora Legend 2* erbjuder inte mindre än 18 lastbilar och en möjlighet att uppgradera sitt ekipage genom att vinna loppen. Högupplöst grafik och en hel medföljande kult garanterar höga placeringar på topplistorna.

Bråda tider för Square här det nu när de anser en hel rad med spel exklusivt för Japanmarknadens fickspel WonderSwan. De nio titlarna som kommer inkluderar spel baserade på *Final Fantasy*, *SaGa*, *Legend of Legaia* och *Chochobo's Mysterious Dungeon*, med flera. En god nyhet för PlayStation-ägarna är att spelen kommer vara kompatibla med såväl WonderGate (ett trådlöst modem) och WonderWave (som tankar WonderSwan med både PS och PS2).

Andra spel som släppts på sistone i Japan är *Monster Punuh* från Technika, *Love Games* från Sunsoft, *Tennis 2* från WaiWai, *The Family Restaurant* från ArtDink, *Tour Party*, *Graduation* från Takara, *Biohazard Gun Survivor* från Capcom, och *Rescue Shot Bubibo* från Namco.

TITEL:

SPEEDBALL 2100

ANTECKNING:

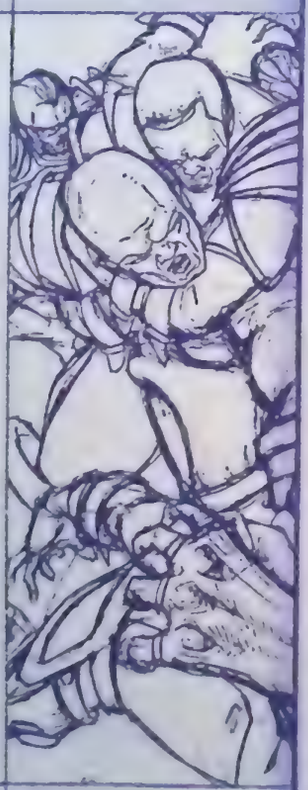
OM HUNDRA ÅR KOMMER ALLA SPORTSPEL ATT SE UT SÅ HÄR

PRODUKTINFO:	
GENRE:	FRAMTIDSSPORT
UTGIVARE:	EMPIRE INTERACTIVE
UTVECKLARE:	BITMAP BROTHERS
RELEASE DATUM:	MAJ
KARAKTÄRS DESIGN:	
FÄRDIGT:	60%
CITAT:	"Du kan i princip bygga upp och förbättra ditt lag i oändlighet"

Från managermenyn kan du modifiera ditt lag, köpa stjärnspelare eller ta dina spelare till gymet.

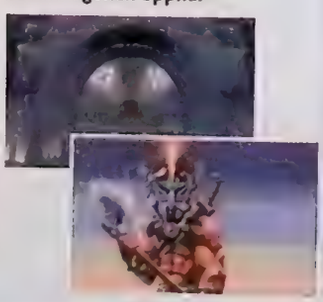
Spelplanens utseende har inte förändrats, bortsett från att en massa ögongodis tillkommit!

Poängmultiplikatorn: för varje poäng du tar kan du – genom att träffa denna två gånger – dubbla dem.



DET SKULLE KUNNA VARA DU

Bitmap Brothers är rätt roliga, måste vi erkänna. I England kör de en tävling där vinnaren får sitt ansikte inlagt på en av spelarna i *Speedball 2100*. Vi har inte lyckats reda ut om den spelaren kommer vara någon av de stora stjärnorna eller en riktig sopa. Men det måste hur som helst vara rätt kaxigt att visa för kompisarna när man köper in sig själv för att förstärka laget! Bitmap Brothers hade en riktig storhetstid förr i tiden, när det var Amiga-spel som gällde. Då gjorde man succé med spel som *Gods*, *Speedball 1* och *2* (såklart) och *Magic Pockets*. Och nu hoppas de förstås att *Speedball 2100* ska ta dem till nya höjder. Vi återkommer med mer info om spelet framöver. Så håll ögonen öppna!

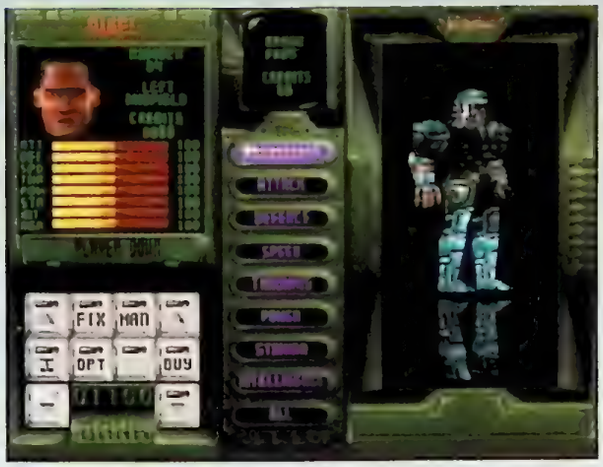


Redan 1992, när Amiga 500 var plattformen som räknades och joystickarna hette The Boss, Quickshot II Turbo och TAC 2, släppte Bitmap Brothers *Speedball 2* till en intet ont anande publik. *Speedball 2* var en briljant idé med läcker grafik, fett rockande ljudspår och värsta tuffa actionscenerna som sopade mattan med alla andra sportspel som fanns på marknaden. Hockey utan klubbor? Fotboll utan inkast och hörnor?

Vad *Speedball 2* än var, så funkade det och fansen skrek efter mer även efter att deras Amigor gått i pension på vinden. Nu, sådär en sju år senare, har Bitmap Brothers äntligen fått tummen ur och gjort uppföljaren, *Speedball 2100*. *PSM* spårade upp Pete Tattersall, som huvudsakligen designat spelet, fast beslutna på att ta reda på hur han tänker överträffa alla tiders bästa framtidssportspel.

–Vi kunde ju inte förbättra spelkänslan från föregångaren – vi försökte inte ens. Till och med den flipperspelsliknande arenan är densamma. Alla de genialiska studskupolerna, poängfördubblarna och väggstjärnorna sitter på exakt samma ställen som för sju år sedan. Vi på Bitmap tror att den ställning *Speedball* har som idrottsgren är så fast konsoliderad att det skulle vara underligt att ändra något i upplägget – man ändrar inte heller på fotbollsplanernas utseende, eller hur? Vi har i stället för att göra ett fantastiskt spel bättre koncentrerat oss på att förlänga speltiden.

–Vad som tillkommit är ett minneskort-val som möjliggör att man kan spara sitt lag. Det innebär att du i princip kan bygga upp och förbättra ditt lag i oändlighet. Om du bara spelar mot en av dina polare kan du till exempel ta med dig ditt lag hem till honom och spela med det på hans maskin om du så önskar. Om det sedan visar



Du förbättrar dina spelares värden genom att spendera pengar på dem. Varning utfärdas dock för att det kostar fett med flis att skapa spelaress...

Övervintrade fans från *Speedball 2*-tiden märker att menyskärmarna inte förändrats mycket.

sig att ditt lag inte var lika bra som hans kan du ta hem det igen och bygga upp det ytterligare.

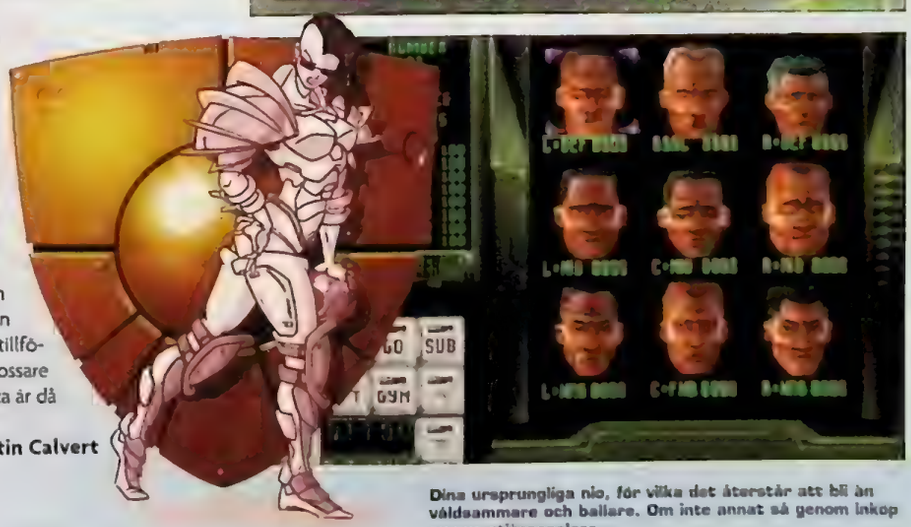
Precis som i *Speedball 2* kan du utveckla ditt lag genom att köpa in ess från andra lag eller genom att spendera prispengarna på att utveckla din egen trupp. Från träningsskärmen kan du köpa färdighetsuppgraderingar till individuella spelare i ditt lag och på så sätt utveckla ett lag som passar din egen spelstil. När spelet inleds finns det tvåhundra likvärdiga dussinspelare, men eftersom du kan påverka allt från hudfärg och hårfärg till lagets sammansättning och logga kommer individualiteten snart kika fram. Detta kommer *Speedball 2*-fansen att uppskatta, emedan de under snart ett decennium tvingats spela med det standardiserade Brutal Deluxe-laget.

Speedball 2 utformades för att styras med en enknapps-joystick, och man kan undra om Bitmap Brothers kommer låta alla handkontrollens knappar gå till spillo?

–Vi planerar att lägga in några extra rörelser, som är beroende av spelarens position, på de andra knapparna. Försvar, mittfält och anfall kommer alla att ha speciella rörelser, men om något av det inte skulle funka så släpper vi det bara – det måste funka.

Enkelhet har alltid varit den starka sidan i *Speedball*, men om Bitmap Brothers lyckas tillföra finter, sidosteg och käkkrossare utan att förstöra spelet, vilka är då vi att klaga? ■

Justin Calvert



Dina ursprungliga nio, för vilka det återstår att bli än våldsammare och ballare. Om inte annat så genom inköp av nya stjärnspelare.

UTVECKLINGSPROFIL	
FÖRETAG:	
NAMN:	PETE TATTERSALL
POST:	STUDIOMANAGER
BAKGRUND:	Under sina 12 år som konstnär och speldesigner har Pete jobbat med över hundra titlar, men han vägrar nämnge en enda av dem.
INSPIRATION:	Pete är ett stort fan av de föregående *Speedball*-spelen men har också influerats av Dan Malones och Mark Colmans grafiska stilar.

ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.bitmap-brothers.co.uk

TITEL:

RALLY CHAMPIONSHIP

ANTECKNING:

GLÖM GREKLANDS LUGNA STRANDBANOR FÖR I DET HÄR SPELET KOMMER DU DRUNKNA I GYTTJA. VÄLKOMMEN TILL WALES...

PRODUKTINFO:

GENRE:	RACING
UTGIVARE:	EA/ACTUALISE
UTVECKLARE:	HOTGEN STUDIOS
RELEASE DATUM:	MARS
RALLY-RIVALER:	
COLIN MCRAE RALLY	
V-RALLY 2	
RALLY CROSS 2	
FÄRDIGT:	90%
CITAT:	"Grafiken i *Rally Championship* sopar mattan med *Colin McRae Rally*"

Bilarna är superbt detaljerade, med fräscha små detaljer som till exempel fungerande broms- och back-ljus.

Någonstans längs dessa felfria, verklighetstrogna banor finns surrealistiska överraskningar. Fergus enda kommentar till dolda nivåer är "Tänk på *Alice i Underlandet!*"

En masochist kan tillfoga sin bil svåra skador, men även om det är kul är det ändå roligare att preja bort bitar av motståndarnas bilar.

Rally handlar inte om personer – nej, rally handlar om platser. Isfälten i Sverige, de slingriga vägarna på Korsika...alla möjliga exotiska platser passerar för vårt inre när vi tänker på dessa fyrhjuliga matadorer som försöker att tämja det vilda landskapet. Men ingen annan stans är rally mer elementärt än på de skrovliga öarna som utgör Storbritannien.

Ingen kommer till dessa regndränkta atlantiska klippor och förväntar sig ett varmt välkomnande, men ogästvänlighet är ändå bara början på eländet. Därför är *Rally Championship* (som för övrigt stöds av Brittish Rally Championship) fokuserat fullständigt på denna karga plats. Antyder man för HotGen att de kanske har intagit en väl inskränkt ståndpunkt, får man veta att man lever av dess frontfigur Fergus McGovern. "Visst kan du få leka runt hela världen i tunna miljöer utan djup. Men vi visste att om vi verkligen koncentrerade oss på en enda verklig miljö skulle vi kunna höja ribban ett snäpp. Vi tycker att vi har gått på djupet med detaljerna så att utseende och känsla hos spelet har slipats perfekt – att det skulle vara så autentiskt som möjligt är vårt viktigaste mål."

Så i stället för de vanliga is-, öken- och dolda lavanivåerna, jagar man här runt i det brittiska landskapet med små, subtila förändringar från sträcka till sträcka. Givetvis får det lynniga brittiska vädret spela en viktig roll i spelet. Förhållandena växlar mellan dåliga, fördjävliga och fullständigt infernaliska, men du kommer aldrig ha möjlighet att förutsäga hur det kommer att bli. "Svåra prövningar i åska, hagel, dimma och drivis och varje upptänklig väderlek daremellan kommer att kanta din framfart", meddelar Fergus medan han på en brottslings maner tvinnar sina mustascher. "Bara snön fick ögonen att ramla ur huvudet på dem vi först visade den för.

HUR BLIR DET NU MED COLIN

Förvisso verkar *Rally Championship* ha tagit begreppet "verklighetstroget" ett steg längre, men kommer det få oss att överge *Colin McRae Rally?* Hur står sig HotGen i jämförelse med den skotska skönheten?

HotGens Fergus McGovern avslöjar sin plan, "Allt handlar ytterst om hur spelet ser ut och vilken spelkänsla det ger. I *Rally Championship* finns ett antal hårresande sekvenser som äger rum i smala passager där känslan av fart och fara fullständigt tar andan ur spelarna. Vi ger en verklighetstrogen upplevelse som aldrig visats förut."

Ge oss ett bra exempel, Fergus.

"Vi har strävat efter att tillhandahålla spänning på hög nivå. Banorna är långa och köregenskaperna är mycket realistiska."

Gillas. Men på vilka punkter överträffar *Rally Championship* verkligen *Colin?*

"I vårt tycke sopar grafiken i *Rally Championship* fullständigt mattan med *Colin McRae Rally*. Vi har skapat ett system som medger rena övergångar av data direkt från CD:n. Därför är miljöerna i *Rally Championship* mer detaljerade. Bluddriga texturer och pixliga bakgrunder lyser med sin frånvaro. Med vår grafik, realism och möjligheten att spela två, hoppas vi på att föra rally-spelen på PlayStation upp till nästa nivå"

Inget rallyspel är fulländat utan en djävulskt svår isbana. Det här rallyspelet håller sig dock inom ett och samma land för de olika tävlingarna, nämligen England.

Spelvarianter som kommer att finnas tillgängliga är: British Rally Championship, A8 Campionship, Time Trial (på tid) och Arcade (styrkemätning mot ett antal andra bilar) samt spel för två personer med val mellan horisontellt och vertikalt delad skärm.

Personligen gillar jag nattkörningarna bäst."

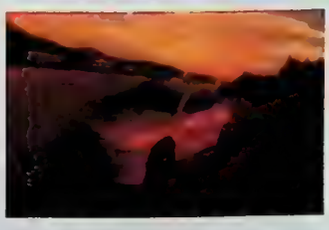
Rally Campionship tvingar dig inte att hamra på handkontrollen om du handlöst kör rakt ut i diket, men du kommer förmodligen få mer tid på den egentliga vägen om du förbereder varje etapp ordentligt genom att anpassa fjädring och däck efter väglaget. Detta har du chansen att göra mellan nivåerna. Annars kan du förstås följa spelets rekommendationer om du bara är intresserad av ett enklare spel med mindre mekande.

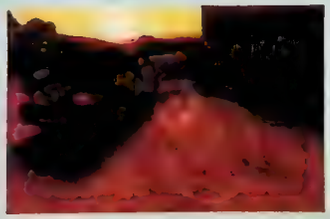
Vilken läggning inom rally du än har så lär du tillfredsställas av de tjugoen licenserade bilmodellerna (klass A5 till A8) och 36 nivåerna (plus 12 banor om sammanlagt över 700 engelska miles för två spelare). När du sedan jobbat dig igenom allt detta kan du börja om baklänges och göra om alltihop. Därtill håller HotGen på att töja gränserna med att smyga in multipla rutter. Berätta mer, Fergus!

"Här pratar vi om verkliga färdighetspoäng. De flesta spelarna kommer aldrig nå fram till de alternativa rutterna, för de kommer helt enkelt inte veta att de är möjliga. Men om du skulle råka hitta dem kommer du att lyckas skala bort några få värdefulla sekunder från din totaltid – något som kan vara skillnaden mellan bucklan och att få äta mask sex fot under gräsmattan."

Rally Championship växlar med stor självsäkerhet runt i realismen. Allt från banor som modellerats fram från foton av verkliga banor via autentiska köregenskaper och grafiska effekter som väder och ackumulerande smuts och skador på din kärra, ökar verklighetskänslan. Nu när den delen av spelets dynamik utretts återstår bara att säga att HotGen med all önskvärd tydlighet visar intentionen att göra *Rally Championship* till ett riktigt gyttjesprutande, genre-töjande äventyr. Vi återkommer med mer info i nästa nummer. ■

Mark Donald





Kan du tänka dig detta: *Rally Championship* är så snyggt att Electronic Arts funderar på att göra en serie vykort med bilder från spelet

UTVECKLINGSPROFIL	
FÖRETAG:	HOTGEN
NAMN:	Fergus McGovern
POST:	Managing director
BAKGRUND:	Fergus har varit i branschen i många år. Tidigare var han på Probe Entertainment, som ligger bakom *Die Hard*- och *Alien*-trilogierna.
INSPIRATION:	*Rally Championship* utvecklades ursprungligen för PC av Actualise. PC-versionen var förstklassig och HotGen verkar nu göra en PlayStation-version som kommer göra även konsolspelarna stolta.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.ea.com

TITEL:

PREMIER MANAGER 2000

ANTECKNING:

INFOGRAMES AVTÄCKER DEN SENASTE UPPDATERINGEN AV *PREMIER MANAGER*...

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Managerspel
UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASE DATUM:	Mars
FÄRDIGT:	85%

Användarvänlighet är vad det handlar om här, åtminstone i fråga om de många valmöjligheterna i spelet.

3D-matcherna visas av samma grafikmotor som i *Actua Soccer 3* och ger en helt ny standard på fotbollssimulator-fältet.

Phil Bradley, som själv medger att han är Wolves-fan, kanske inte verkar som det naturligaste valet till att utveckla en managersimulator. Icke desto mindre är detta mannen som Infogrames förlitat sig på till att skapa den senaste medlemmen i den mycket framgångsrika *Premier Manager*-familjen. *PSM* har tacklat honom för att få reda på varför han tror att *Premier Manager 2000* kommer att bli den bästa managersimulatorn som hittills landat i en PlayStation.

–*Premier Manager 2000* ger varje fotbollsfantast chansen att uppfylla drömmen om att leda sitt lag till guldbucklan, börjar Phil.

–Om du lyckas i en liten klubb kan du söka dig vidare till större klubbar för nya utmaningar. Misslyckas du får du skriva brev till ordföranden i klubbarna i knatteligan.

Förutom lagen i alla fyra divisioner i den engelska ligan erbjuds du även möjligheten att vara lagkapten åt flera av de två högsta divisionerna i såväl tyska som franska, italienska och spanska ligorna. Dessutom finns också ett antal lag som ligger utanför ligorna i de länder som ingår i spelet. Dessa kan också lyftas upp i ligafotbollen lite nu och då.

Som i varje simulator vård namnet – i alla fall i de som strävar efter att verka autentiska inom sin genre – spelar finansiering, eller bristen på finansiering, en viktig roll. Givetvis kommer penningmarknaden vara den mest spännande manifestationen av detta, men du kommer även att involveras i valet av sponsorer, plan- och lokalutvecklingsplaner, anlitande och avskedande av personal, samt (givetvis) biljettpriserna.

Matcherna kan följas per text eller i 3D-grafik med Barry Davies som kommentator.

–Varje match du spelar kommer vara helt olik de föregående. Det finns lika många möjliga händelseförlopp i *Premier Manager* som i en verklig match. Så det finns inte två matcher som är liknande varandra, påstår Phil, som därmed baddar för en ordentlig näsbranna om inte nästa månads provspelning håller hans ambitiosa lofte.

Den i England välkände Barry Davies kommenterar varje match i spelet.

Ett ännu mer imponerande anspråk är att det i *Premier Manager 2000* ges möjlighet att tävla med inte färre än tre av dina polare, om ni alla väljer lag från samma land. Ett intressant scenario – men det var å andra sidan också Sverige mot Costa Rica i fotbolls-VM 1990... ■

Justin Calvert

UTVECKLINGSPROFIL	
FÖRETAG:	Infogrames
NAMN:	Phil Bradley
POST:	Sportproducent
BAKGRUND:	Phil har producerat mer än ett dussin titlar men säger att det bästa spelet han medverkat till är *Striker* på SNES.
INSPIRATION:	Phils team har lagt ner många timmar på att spela konkurrenternas spel för att försäkra sig om att *Premier Manager 2000* kommer att vara det bästa.

CITAT: **"Varje match kommer vara helt olik de föregående"**

TITEL:

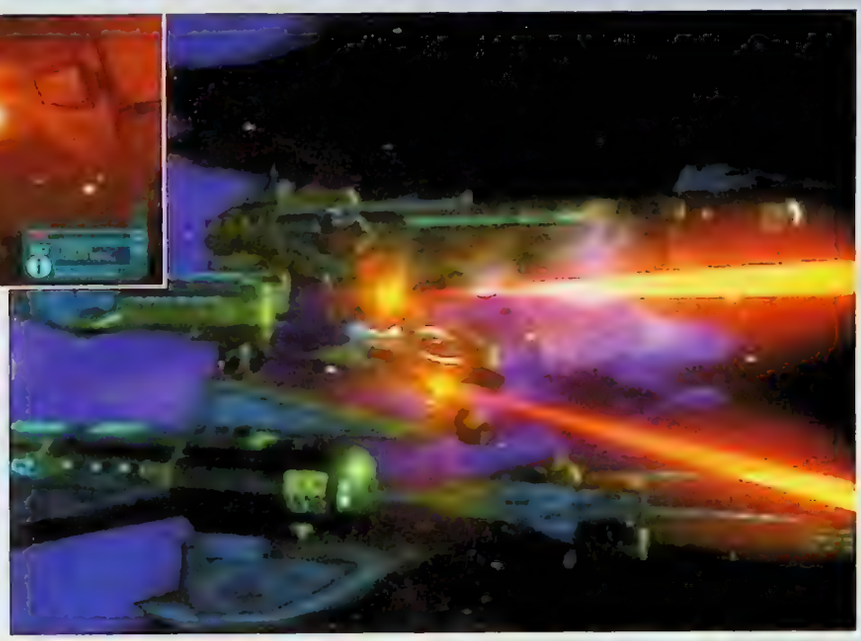
COLONY WARS: RED SUN

ANTECKNING:

I RYMDEN KAN INGEN HÖRA DIG UTPLÅNA VÅG EFTER VÅG AV FIENDENS FLOTTA...

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Rymdstrid
UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Psygnosis
RELEASE DATUM:	Mars
FÄRDIGT:	80%

Som legosoldat är dina vänner i galaxen lätta att räkna. Det är bäst om du använder radarn hela tiden.



Explosionerna sätter milleniefirandet i skamvrån.

Strider i mörkaste rymden är bara början. Det är ännu värre på planetens yta...

Det var en gång, i en galax oförskämt nära, ett spel som hette *Colony Wars* som släpptes för PlayStation. Efter massiva rymdstrider belönades de överlevande med en uppföljare – *Colony Wars:Vengeance*. Nu, i likhet med alla stora rymdsåpor, når serien trilogistatus med detta nya avsnitt. *PSM* kontaktade designansvarige Simon Stratford för att diskutera hans planer för spelet samt det förestående slaget om galaxen.

–*Red Sun* är en uppföljare – något som i den här branschen tyvärr inte alltid borgar för kvalitet, inleder Simon.

-Men det finns alltid utrymme för utveckling och förbättring av alla spel, och varje utvecklare eller spelare har alltid idéer om var dessa förbättringar ska göras. Därför har vi samlat så många av dessa åsikter som möjligt, tagit fram den gemensamma nämnaren och utgått därifrån.

Ett professionellt manus, över tjugo minuter filmsekvenser och ett riktigt ljudspår framfört av en riktig orkester är några av dessa nya grundpelare. Detaljerna i intrigen hemlighålls, men *PSM* lyckades röja att du spelar en legosoldat och att Red Sun är kodnamnet på den kvinnliga fiende som det är ditt uppdrag i spelet att eliminera. Spännande va?

När man frågar Simon om hur ett typiskt uppdrag går till, hävdar han att:

–det finns inga typiska uppdrag i *Red Sun!* Hur det än är med den saken kommer det finnas massor av underhållning: gladiatorspelsliknande närstrider, eskortuppdrag, fullskaliga militäroperationer och jakter på gigantiska utomjordiska maneter.

För varje uppdrag får du pengar som du använder till att reparera och uppgradera din farkost. – Det finns åtta nya farkoster som spelarna kan köpa, om de har råd. Varje farkost fördjupar ytterligare svårigheten i att konfigurera för att göra närstriderna så perfekta som möjligt. Allt större kanoner och missiler kommer givetvis att figurera hela tiden, men Simon antyder också att kamoflageapparatur kommer att finnas bland det fyrtiotalet olika valmöjligheter man har på utrustningssidan. Med så mycket *Star Trek*-inspirerat innehåll är det nog bäst om Jean-Luc Picard ser till att hålla ryggen fri. ■

Justin Calvert

UTVECKLINGSPROFIL	
FÖRETAG:	Psygnosis
NAMN:	Simon Stratford
POST:	Chefsdesigner
BAKGRUND:	Efter att ha läst litteraturvetenskap arbetade Simon med "The Occasional Game" (nej, vi har inte heller hört talas om det).
INSPIRATION:	Simon älskar *Star Wars* och *Babylon 5*, men hävdar också att han hämtat inspiration från Gapromenerna av Stephen Donaldson.

CITAT: **"Detaljerna i intrigen hemlighålls..."**

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:

RUGBY 2000

Från Elektronic Arts kommer det mest realistiska rugby-spel vi sett, med kommentatorer som Bill McLaren och den biffige nyazeeländaren Jamie Salmon.

ÖVRIG INFORMATION:

Sajter du bör kolla in...

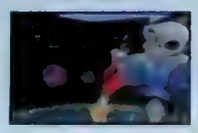
Lionhead: www.lionhead.co.uk

for PlayStation2.

Dreamworks: www.dreamworksgames.com

PSX2 Online: www.psx2online.com

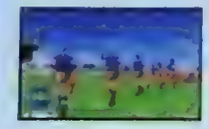
Attention To Detail: www.atd.co.uk



MEDIEVIL 2

SCEE • www.playstation-europe.com

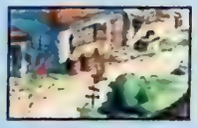
Benranglet Sir Dan återvänder för att kämpa mot Lord Palethorne genom 17 öppna nivåer i SCEEs uppföljare till det läckra *MediEvil*.



RUGBY 2000

Electronic Arts • www.ea.com

20 riktiga internationella lag och över 600 spelare – "if it's in the game, it's in the game", som EA själva brukar säga. Släpps preliminärt av EA Sports i mars.



SAGA FRONTIER 2

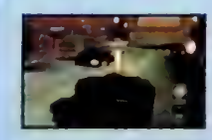
Square • www.square.co.jp

Ett ovanligt innovativt RPG som lovar att kombinera linjärt spelande med valmöjligheter under resans gång genom de många scenarioma. Släpps av SCEE.

ONIMUSHA THE DEMON WARRIOR

Capcom • www.capcom.com

Planerades ursprungligen att släppas till PlayStation, men nu kommer detta överlevnads/skräck-spel från Capcom släppas till PS2. Då med en rejäl ansiktslyftning.



BATTLETANX II: GLOBAL ASSAULT

3DO • www.3do.com

Sikta in din stridsvagn på din motståndare helt utan att ta hänsyn till omkringliggande bebyggelse. Kaos och förstörelse som släpps i mars.

STAR OCEAN THE SECOND STORY

Enix • www.enix.co.jp

Ett RPG med omkring 80(!) olika slut. Har Enix, skapama av *Dragon Quest*, förlorat förståndet? Döm själva när SCEE släpper spelet i vår.

GALERIANS

ASCII • www.ascii.com

Använd dina telepatiska förmågor till att bekämpa ondskan i Neo-Tokyo. Crave, som ligger bakom, lovar tre cd-skivor med oförglömlig spelkänsla till april.

EHRGEIZ

Square • www.square.co.jp

Om du någonsin undrat hur *FFVII*-filurerna skulle fungera i en verklig kampsituation så kan du hamta svaret har.

MARVEL VS CAPCOM

Capcom • www.capcom.com

På sin tio år gamla sopprot har Capcom kokat annu en omgång *Streetfighter* vs Spindelmannen i ett 2D-aventyr till ara for Virgin i England.

SYPHON FILTER 2

989 Studios • www.989studios.com

Vi kan forvanta oss nya vapen och nivåer och återstifta bekantskapen med Gabe Logan. Enligt ryktena kommer det vara så omfattande att det tar upp hela två skivor

SVENSKA DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte losningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

BONNIER MULTIMEDIA	08-736 47 50
EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
UBI SOFT	08-555 361 24
WENDROS	08-449 85 00

Utgivare: SCEE
Utvecklare: 989 Studios
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Mars

Cool Boarders 4

ÄR TANKEN PÅ ÄNNU ETT SNOWBOARDSPEL ALLT ANNAT ÄN UPPFRISKANDE? LÄS DETTA OCH SE OM VI KAN LÄTTA UPP DITT SINNE

Eftersom *Cool Boarders* var först bland snowboardspel för PlayStation så har de ett självklart försprång gentemot deras rivaler. Även det kommande spelet måste dock leva upp till sitt rykte och dessutom så är det knappast någon som hoppar högt av glädje vid tanken på ännu ett snowboardspel. Under de gångna månaderna har vi sett både *MTV Snowboarding* och *Capcoms Trick 'N' Snowboarder.*

Cool Boarders utvecklare, 989 Studios, är fast beslutna att göra det ultimata snowboardspelet, och de har tagit fasta på vad kritikerna klagat på vad gäller de tidigare spelen och även introducerat en rad nya överraskningar. En av de mer uppenbara sakerna som är nya i *Cool Boarders 4* är att man använt verkliga snowboardåkare (inte för att vi vanliga spelare kan skilja dem från varandra, men tanken är god) och äkta brädtillverkare. Varje åkare kan utföra massor av tricks med lika löjliga namn som i de föregående spelen, och PSM:s absoluta favorit är Stalefish Tweak.

Man kan välja alla möjliga olika spelvarianter och bland dem finns naturligtvis de sedvanliga Downhill, Half Pipe och Big Air, som ligger utspridda över fem olika berg. Man kan också välja att spela fyra stycken som mest och detta gör att du kan vanära dina mindre

”Vanära dina vänner med snitsiga tricks”

belevade vänner med snitsiga tricks. Var och en av de trettio banorna innehåller en hel del detaljer och döljer allt som oftast en hemlig företeelse som bara kommer fram om du visar att du vågar ta risker. Detta är inlagt som uppmuntran till dig så att du övar och övar tills dess att kontrollen blir en förlängning av dina egna händer.

Barmhärtigt nog har 989 Studios lovat att med hastigheter upp till 30 bilder per sekund blir *Cool Boarders 4* en enkel match vad gäller kontrollen. Sätt igång och valla! ■

Paul Rose

Möjligheterna till trickåkning är många.

Backarna och bakgrunderna är de absolut snyggaste hittills i ett snowboardspel. Många av banorna har flera altrenativa vägar, precis som i verkligheten.

PSM TYCKER

⊕ POÄNG

- Hängder av banor
- Banrelaterade grenar
- Autentiska brädor och åkare

⊖ POÄNG

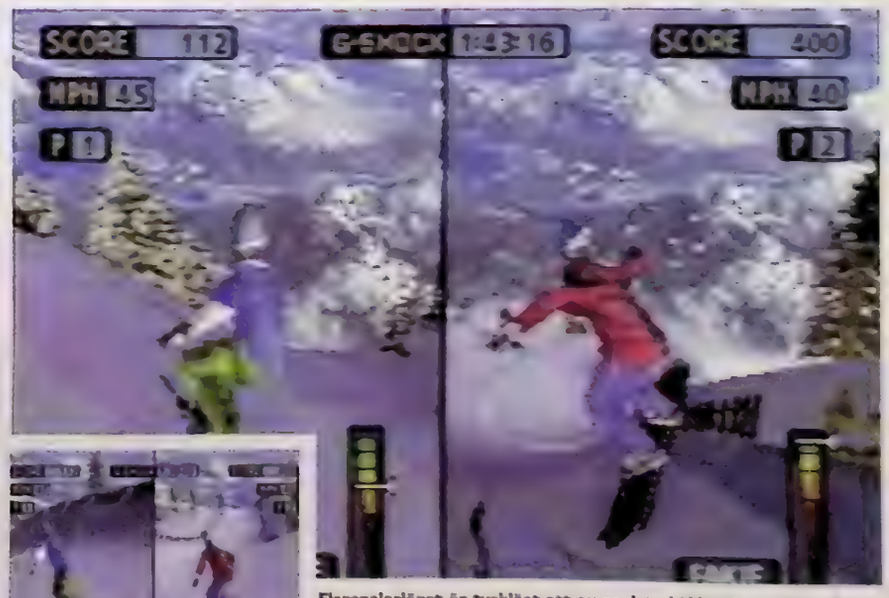
- Kontrollen behöver översyn
- Taskiga animationer
- Blir ibland segt

VÅRT STALLTIPS

989 Studios kan fortfarande finslipa en del, men trots detta så kan *Cool Boarders 4* bli det riktiga genombrott som serien verkligen behöver. Det är utan tvekan snyggt, men det storslagna ljuset gör inte hela spelet.

HÅLL UTKIK EFTER...

DIN CHANS ATT HÄMNAS PÅ POLARNA

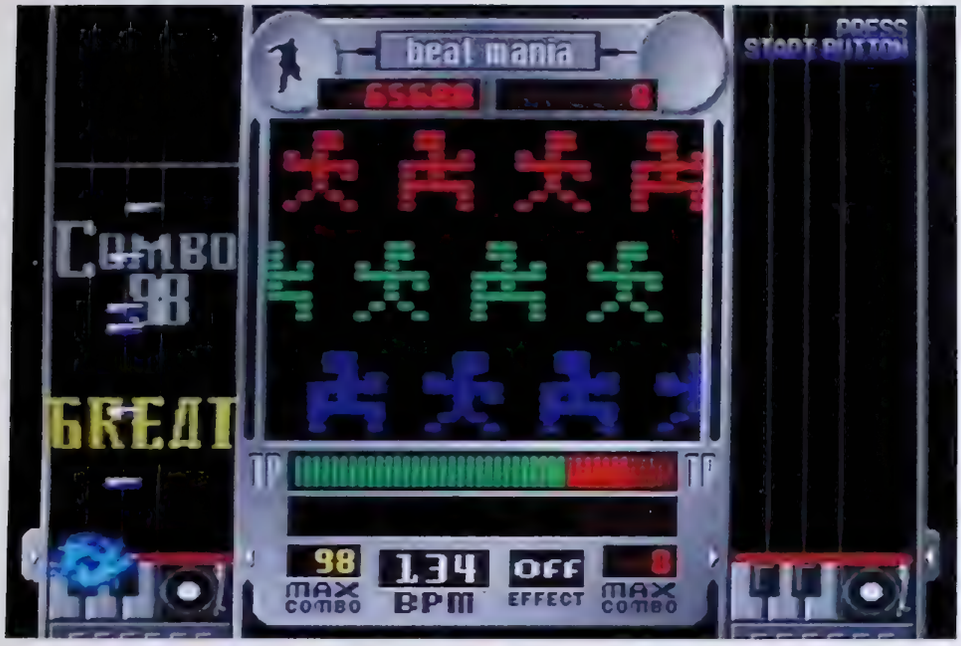


Flerspelarläget är tveklöst ett av spelets höjdpunkter. Hur många andra snowboardspel ger dig chansen att tävla sida vid sida med dina polare, och detta utan att påverka grafiken det minsta?

Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Mars

Beatmania

KONSTIGHETER FRÅN JAPAN HAR ERÖVRAT EUROPA



Grunderna i *Beatmania* är enkla: Steg ett är att välja typ av musik, i det här fallet jazz. Steg två är att frenetiskt trycka på knapparna samtidigt som de små blocken seglar ned för skärmen. Steg tre? Finns inte.

Moloko står för musiken på garage-nivån. Du kommer känna igen soundet.

Japanerna är i det närmaste abnormt förtjusta i västvärldens pop och köper i princip allt som går att få tag på. Till och med Ace of Base är kulthjältar i deras ögon. Bara för att ungdomarna ska få försöka efterlikna sina idoler, har Konami släppt en hel rad spel som kommit att kallas *Bemani*-serien. *Beatmania* var den första av dessa titlar som gjorde det möjligt för oss vanliga dödliga att tro att vi kunde vända skivor lika bra som DJ Norman, bemästra gitarren såsom Jimi eller spela trummor som Keith. Självklart blev det en succé och publiken i Japan fullkomligt älskade denna serie av spel.

Frågan är om ett så distinkt japanskt fenomen kan fortsätta att sprida sådan glädje under sitt kröningståg i Sverige och resten av Europa? Oddsen är låga. *PaRappa the Rapper* blev ju ingen storsäljare på den här kontinenten trots att det är ett riktigt bra partyspel. Konami har dock lärt sig en läxa av *PaRappas* antiklimaxartade framfart och gör nu ett försök att bygga kulturella broar mellan öst och väst med denna mer Europa-anpassade utgåva av *Beatmania*.

Låt oss bara gå igenom hur spelet fungerar: små, färgglada block glider ner på ett notsystem. När blocken når botten på skärmen så trycker du på den knapp som passar ihop med noterna i systemet. En av noterna i systemet ger dessutom ifrån sig ett autentiskt scratchljud som ger en skön

”Det är de små misstagen som skiljer dig från proffsen”

DJ-känsla. Idén är ganska simpel, men spelet kan vara direkt beroendeframkallande när man kommer in i det. När man väl får melodin att flyta så börjar en hel drös block falla ner på skärmen och detta skapar ett hamrande på knapparna som man inte sett sedan *International Track & Field* och detta kräver samma fingerfärdighet som hos en professionell korthaj. Musiken i den japanska versionen innehåller förvisso inte feodala träblåsinstrument, men det kan ändock vara svårt att få smak för det.

Små animeringar som spelas upp i bakgrunden är roliga att titta på för publiken. När man själv ska spela har man fullt upp och hinner inte se vad som händer.

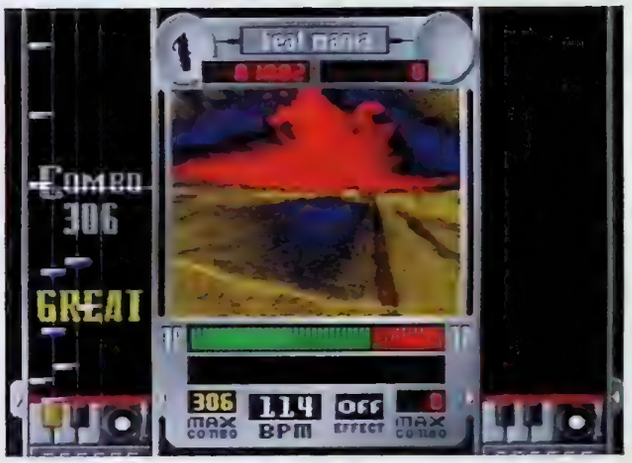
Vad som är önskvärt i ett sånt här spel, har vi märkt, är att få lära sig kontrollerna med musik som vi känner till. Vi hade hellre sett att det fanns en del välkända mainstreamlåtar på spelet som kunde ge en känsla av förtrogenhet, i alla fall under den första tiden, för att vänja in sig. Vidare kan man klara av det mesta, och det är först då som de japanska hitarna kan få vara med i leken.

Eftersom Japan är en tävlingsglad nation så finns också ett flerspelarläge för att göra det hela mer spännande. Här kan man både tävla med en motspelare och även komplettera hans/hennes färdigheter. Man ha olika noter och detta innebär att om den ene är superbra men den andre är tondöv så är det risk för att grannarna snart kommer och klagar. Det är de små misstagen som skiljer dig från de riktiga proffsen, och inte nog med att det låter illa: du blir betygsatt efter var och en av de fem utmaningarna. Kan bli pinsamt om det visar sig att du tillhör andra eller tredje klassens scratchare.

Små färgade block som rör sig nedåt på en svart skärm kanske verkar litet trist grafikmässigt, men utvecklarna har livat upp spelet något med en videoruta som visar galna geishaflickor och psykedeliska små seriesnuttar. Mycket egendomligt, men det ger dina med- och motspelare något att titta på medan du hysteriskt försöker hitta rätt knappar på kontrollen. Kan det bli underligare? Kan knappt vänta. ■

Dan Mayers

En hel värld av konstiga japanska musikstilar är det man satsat på i *Beatmania*. Retro Remix innebär inte ABBA om du undrade...



Har man sett!? PSM fick 306 beat combo! Detta betyder att vi vid ett tillfälle tryckte på rätt knappar i rätt ordning i rätt rytm totalt 306 gånger. Inte så pjåkigt, eller hur?

HÅLL UTKIK EFTER...

DET SKÖNA JAZZSOUNDET

På en av de sista banorna du kommer till får du tampas med Mikio Endos ganska annorlunda jazz, men den är allt annat än lugn och behaglig. Efter en relativt enkel start kommer en storm av block som flyger ned för skärmen med hejdlös fart. Detta skapar ett spasmiskt tryckande på din redan illa tilltygade kontroll. Vidare kommer utmaningen med flera knappar för en funktion, och då blir det riktigt tufft...

PSM TYCKER

POÄNG

- Mycket bra låtar
- Ovanlig idé
- Apbra tvåspelarfunktion

POÄNG

- Ofantligt svårt
- Grafiken är för simpel
- Kräver timmar av övning

VÅRT STALLTIPS

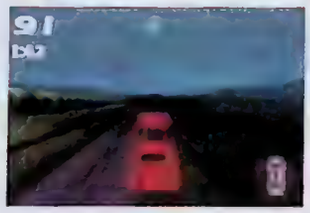
Ja, *Beatmania* är ett nytänkande spel och omsorgsfullt genomtänkt men som egentligen bara vänder sig till klubbkidsen. Blanda detta med litet av *Tekken 3* och det blir schysst underhållning efter en runda på krogen.

Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: South Peak Interactive
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Mars

The Dukes of Hazzard

DE HAR ANTAGLIGEN HAFT TRUBBEL MED RÄTTVISAN, MEN DE MENAR INGET ILLA. DE ÄR DE GODA KILLARNA

Roscoe hoppar över en flod och landar med näsan först.



Mellansekvenserna ger faktiskt en känsla av att titta på en TV-deckare och inte ett spel.

Vad vi vet har *The Dukes of Hazzard* aldrig visats på svensk TV, som ju prioriterade program om skilsmässor, indiska barnarbetare och jättepannkakor på 70-talet. Men i många andra länder måste det ha varit en barndomsdröm att få köra General Lee, grabbarna Dukes berömda, oranga Dodge Charger.

South Peaks tolkning av den gamla TV-serien kommer i mars, och blir ett bilåkarspel. Komiska, renderade mellansekvenser länkar varje del, och man spelar som de olika medlemmarna i Dukeklanen medan man försöker rädda farbror Jessies farm från kronofogden. Under äventyret stöter man på kidnappare, man åker ikapp med sheriffen på dammiga vägar, och tar även en tur i en stor, vit Cadillac.

Redan nu är *Dukes of Hazzard* ett riktigt bra spel, som fångar TV-seriens anda perfekt. Detta beror inte minst på att man inkluderat country-legenden Waylon Jennings ledmotiv under den häftiga öppningssekvensen. Ytterligare stämning tillförs eftersom de ursprungliga skådisarna står för rösterna, och Waylon är berättarrösten – precis som i TV-serien. Spelmässigt går det till som på TV. Man får tillfälle att testa massor av stunts, köra off-road, och här finns massor av ramper att ta sikte på i 180 knyck.

Det enda vi har att anmärka på är att arkadstyrningen är lite klumpig just nu, vilket innebär att det inte riktigt känns som att köra riktiga bilar. Grafiskt sett saknar miljöerna variation, eftersom hela spelet utspelar sig på samma område: Hazzard.

"Svenskar som aldrig sett serien, men är nyfikna, har något att se fram emot."

Svenskar som aldrig sett serien, men som är nyfikna, har något att se fram emot. Om kontroller och grafik fixas till kommer vi alla att försätta oss i *Nu blåser vi snuten*-stämning i mars. ■

Miles Guttery

HÅLL UTKIK EFTER...

DEN ORANGA KÄRRAN SOM KALLAS LEE...

Alla som kollade på TV-deckare på 70-talet ville förstås också ta del i vildsinta biljakter, och nu kan vi det. Under andra omständigheter hade *Dukes of Hazzard* inte varit något annat än ännu ett bilåkarspel utan *Gran Turismos* djup eller *Ridge Racer Type 4:s* utseende. Men hoppa in i det här drömåket, och det blir faktiskt hur kul som helst!

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Fantastiskt soundtrack
- Varierade uppdrag
- General Lee

MINUS POÄNG

- De linjära uppdragen
- Simpla kontroller
- Enformig grafik

VÅRT STALLTIPS

Det är sällan det läggs ner tillräckligt med arbete på spel baserade på populära TV-program, eftersom utgivarna tror de säljer ändå. *Dukes of Hazzard* behöver fortfarande finputsas – och dessutom är serien okänd i Sverige.

Guilty Gear

Utgivare: Studio 3
Utvecklare: ARC System Works
Antal spelare: 1 – 2
Releasedatum: Mars

Det här 2D-spelet skulle inte ha sett alltför fel ut om det hade kommit för ett par år sedan, men trots att vi har fått fightingspel som *Tekken 3* så finns det de som vill hålla sig på ett lägre plan vad gäller beat 'em up-spel. Det är i alla fall vad Studio 3 och ARC verkar tro.

Eftersom *Guilty Gear* kommer till PlayStation så pass lång tid efter dess gelikar skulle man kunna tro att det är en spelupplevelse som är jämförbar med till exempel *Street Fighter Alpha*. Tyvärr är detta inte fallet. Grafiken och animationerna är halvkassa och när du väl kommer igång med spelandet så inser du efter en stund att det inte är mycket mer än ett evinnerligt hamrande på knapparna som gäller.

Vad som kanske är allra mest frustrerande är Ichigeki Hissatsu-attacken, som tar hur lång tid som helst att ladda upp, men när du väl får in den så dödar den omedelbart din motståndare. Kan du tänka dig ett mer frustrerande sätt att förlora på? Speciellt om du spelar mot datorn. När du väl lyckas vinna en fight så är det inte mycket med det så tillvida du inte är en överdriven cartoonfetischist.

Allt som allt så är det här spelet något för *Street Fighter*- och manga-galna människor. Fullständig recension av *Guilty Gear* i nästa nummer. ■

Justin Calvert

Flashiga specialtricks får oss att glömma de fattiga animationerna för ett ögonblick.

PSM TYCKER

2D-fightingspelet som kom alldeles för sent. Vad än värre är: det kan inte ens mätas med sin gelik *Street Fighter*.

Det ULTIMATA tillbehöret till din PlayStation.

KILLER

Nu kan du Spela ALLA IMPORTSPEL på din PlayStation.

279.-

Hanteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Pluggas in bak på din PlayStation UTAN att din Garanti försvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action RePlay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Sekvenser och Musik Filer. Minneskorts Organiserare. Passar följande PlayStation Modeller Scph-1002, 5502, 5552, 7002 och 7502.

Har du PlayStation Modellen Scph-9002 och vill Spela ALLA import SPEL så har vi Lösningen. Ring NU så får du veta mera om denna produkt.

RGB Scart Kabel Stereo/GunCon
Ger färg på Usa/Japan spel. Den är 2 meter lång, har Stereo utgång och GunCon kontaktför pistol. Marknadens bästa kabel.
100.-

S-VIDEO KABEL
För bästa bild på S-Video kompatibla TV och Projektorer
149.-

SMART 2 RGB/PAL CONVERTER
Vill du få färg på Usa/Japan spel men inte har någon RGB scart TV, då har vi lösningen för dig. Smart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal i Pal 60Hz. Så nu kan du spela alla Usa/Japan spel på en TV utan scart.
299.-

135 block Minne
Snabbt Minneskort utan komprimering. 100% kompatibel med FF8 med flera, motsvarar 9 st Sony standard minnen.
249.-

SONY Standard JoyPad
Nu är den här igen, Sony's klassiska standard JoyPad
99.-

SONY DUAL SHOCK JOYPAD
JoyPad med analog stickor och vibration, Välj från 5 olika färger i transparent plast.
269.-

LINK KABEL
Gör ditt eget lilla nätverk. Koppla ihop två PlayStation och spela mot dina polare på allvar. Passar alla LINK kompatibla spel.
80.-

JOYPAD KABEL
Är din PlayStation långt i från den mjuka skåna soffan. Förläng då dina JoyPad kablar så slipper du sitta på det hårda golvet. Passer även Dual Shock.
90.-

Sony Minne
15 Block Minnes Kort i olika transparenta färger.
148.-

PlayStation SKAL
Ser din PlayStation för jäklig ut. Smutsig, repig eller har du trötnat på den grå färgen. Hitta upp den med ett nytt skal. 5 olika färger i transparent plast.
349.-

Vill du veta mer?
Om vad KILLER kan göra för dig. Hemligheten som 50.000 av våra kunder redan känner till.
RING vår 24h HOTLINE
031-65 50 77

PIONEER DV-525
PAL/NTSC playback av DVD Video, Audio CD, Video CD och CD-R. Dual Laser Pickup Dolby Digital och DTS utgång.
10-bit Video DAC, 96kHz med 24-bit Audio DAC S-Video/Kompositt och Komponent Video utgång Optisk/Koaxial utgång Ring eller Shoppa OnLine!
REGION FRI
4495.-

PIONEER DV-535
PAL/NTSC playback av DVD Video, Audio CD, Video CD och CD-R. Dual Laser Pickup Dolby Digital och DTS ut. Växlare för 3st CD/DVD
10-bit Video DAC, 96kHz med 24-bit Audio DAC Karaoke för 2st microfoner S-Video/Kompositt utgång Optisk/Koaxial utgång Ring eller Shoppa OnLine!
REGION FRI
5695.-

WWW.FIXAREN.COM
DVD Movie Club
Direkt Import från USA till Bästa Pris.
Nyheter varje vecka
Se våran WebShop

Order Telefon: 031-65 50 70

Butik i GÖTEBORG:

Gör din order direkt på våran nya WEB SHOP: WWW.FIXAREN.COM

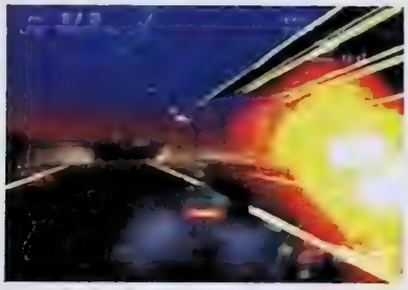
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Attention To Detail
Antal spelare: 1 – 2
Releasedatum: April

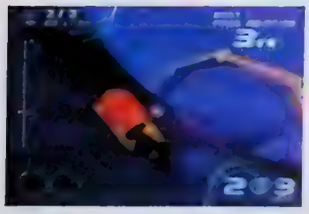
Rollcage Stage II

BÖRJA HAMSTRA SPYPÅSAR, FÖR NU ÄR ETT NYTT RACINGSPEL PÅ INGÅNG MED NÅGOT VILT I BLICKEN

På citybanorna har man slösat med mängder av förstörbara dekorationer som i sin tur kan användas till att blockera vägen för din motspelare. Skjut bara ner allsköns bråte och lämna efter dig ett brinnande inferno.

I Scramble Mode svävar banorna i rymden. Om du inte använder bromsarna som sig bör så kan du råka köra över kanten och således ut i intet.





På speedwaybanorna kommer du lätt upp i fantastiska hastigheter.

Utvecklarteamet ATD har funnits i över tio år nu och de kan falla tillbaka på titlar som *Cybermorph*, *Blast Chamber* och *Super Sprint*. De är dock mest kända för att med sin uppfinningsrikedom ha utvecklat Psygnosis *Rollcage* som har fått många att drabbas av såväl yrsel som illamående och bjudit på nervkittlande underhållning. *Rollcage*, som inspirerats av *Wipeout*, var ett av de mest innovativa spelen under 1999. Bilarna klarar av att köras lika bra på tunnlarnas innertak som på den vanliga vägbanan och explosionerna orsakade av diverse kraschar är otroligt snygga och respektingivande. Psykotiska Psygnosis.

Nu när Sony släpper *Rollcage Stage II* så utlovas att spelet blir än mer extremt än det föregående. *Rollcage* hade sju power-ups, medan uppföljaren har tolv. Dessutom kan dessa tolv fördubblas med hjälp av ett ackumuleringssystem. Genom att kedja ihop en hel serie av power-ups kan du få ännu häftigare och överrumplande effekter. *Rollcage Stage II* är uppdaterat även vad gäller vapenarsenalen och du har nu tillgång till både maskingevär och en slags avväpnande tryckvåg.

Vidare har man utvecklat helt nya moment. Scramble är ett sådant nytt moment, och här går det ut på att ta sig över en bana så snabbt som möjligt utan att köra över kanten och ner i avgrunden. Sedan måste du antingen utföra en tvärinbromsning vid målgång eller välja att förminska dig i publikens ögon och köra rakt ner i det bottenlösa graven som väntar bakom mållinjen.

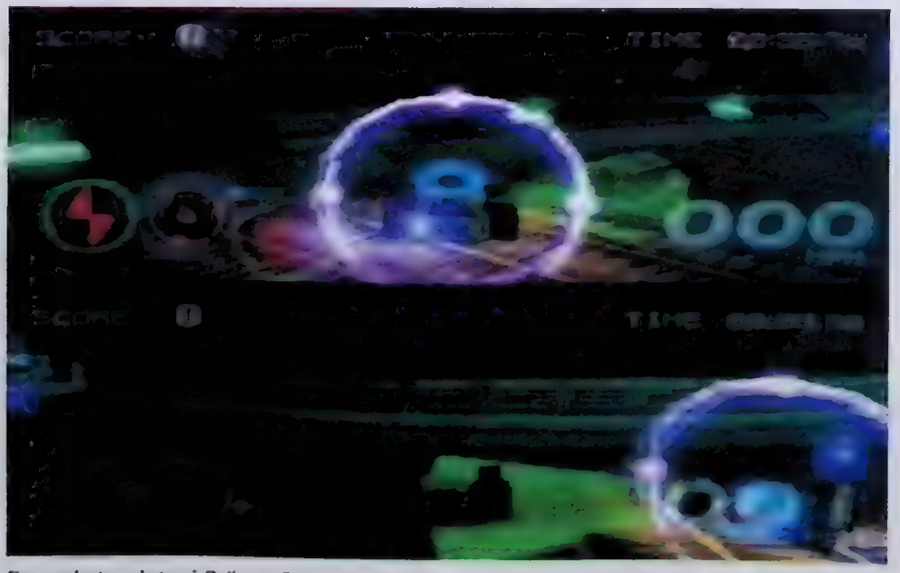
Den stora frågan är huruvida kamerorna i reprisläget går att ställa in som man själv vill. Det är helt klart utförbart, och om ATD inte klarar av att återge våra saftigaste krascher på ett snyggt sätt så får de stå i skamvrån. Vi förväntar oss helt enkelt att få se de läckraste krascherna i PlayStations historia.

Rollcage Stage II har koncentrerat sig på att ge oss mer av vad som fanns i föregångaren, och inte så fantastiskt mycket nytt. Egentligen kan man väl säga att på det hela taget är det mer en uppdatering än en fortsättning, men vilken uppdatering! De nya momenten och de nya vapnen är supersnygga och om du fortfarande finner originalet underhållande så kommer du garanterat att bli upp över öronen förälskad igen. ■

Steve Brown

HÅLL UTKIK EFTER...

NÄRSTRID EN MOT EN



Den coolaste nyheten i *Rollcage Stage II* är helt klart matcherna mellan två spelare där du kan kämpa på liv och död antingen om poäng eller på tid. De nya vapnen tar ut sin fulla rätt på de därför avsedda banorna. Den relativt kompakta designen gör att ni aldrig tappar bort varandra utan hela tiden har koll på var den andre är.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Stor arsenal av power-ups
- Fängslande nya spelmoment
- Saftiga effekter

MINUS POÄNG

- Mer en uppdatering
- Musiken kan bli tjatig
- Man blir lätt disorienterad

VÅRT STALLTIPS

Rollcage Stage II är så mycket mer än originalet och ger härliga adrenalinkickar. Det här nya banor, men vad som är mer anmärkningsvärt: du kan spela ensam eller mot en kompis. De nya vapnen ger också feta pluspoäng.

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Bullfrog
Antal spelare: 1
Releasedatum: Mars

Theme Park World

ÄR DU REDO FÖR DITT LIVS ÅKTUR? DÅ MÅSTE DU BYGGA DEN FÖRST...

Alla ni som spelat *Theme Park* på PlayStation vet precis vad ni har att vänta av denna uppföljare. Du är entreprenör för ett nöjesfält och spelet går ut på att bygga och underhålla din egen version av Disneyland. Att bygga karuseller är dock bara en liten del av alla de uppgifter du måste ta dig an. Du måste även anställa en hel del folk som kan hjälpa dig: kunnigt folk till att utveckla dina karuseller, säkerhetsvakter som tar hand om bråkstakarna och städpersonal att städa upp efter åksjuka barn.

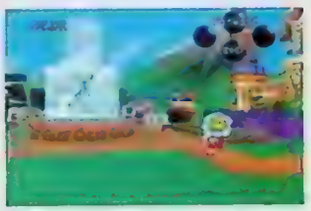
Om du vill kamma in några pengar på din nöjespark så måste du hålla alla dina kunder nöjda och glada, och detta innebär att du till och med måste klura ut strategiska platser att placera toaletterna på. Du kan också anställa folk som håller otåliga barn i köerna nöjda fram tills dess att de får sätta sig i berg- och dalbanan. Attraktionerna i sig är ett spel i spelet så att säga, och Whack-A-Mole och Tortoise Racing underhåller dig en stund om du tröttnat på att bygga.
I varje park finns det guldbiljetter att samla på sig. Dessa får du när du har uppnått delmål i spelet, som när du till exempel dragit ihop en stor summa pengar eller lyckats valla en skock kunder genom spärrarna. Guldbiljetterna ger dig tillträde till andra nöjesparker, som till exempel The Lost Kingdom, Halloween World, Space Zone och Wonder Land. Var och en av dessa har sitt eget tema: The Lost Kingdom har dinosaurietiden som grundidé och deras berg- och dalbanor är självklart i form av gigantiska dinosaurier. Halloween World har bland annat ett häfigt slott utformat som en jättelik hjärna. Mums.

Theme Park Worlds huvudattraktion är ändå det nya förstapersonsläget, som gör det möjligt att se nöjesparken från besökarnas synvinkel. Du kan till och med pröva karusellen som du byggde tidigare under spelet!

Det som är konstigt med *Theme Park World* är att du aldrig kan klara eller slutföra det. Det finns inget mål utan du fortsätter bara att bygga, utveckla och underhålla dina parker tills dess att du dör av ålder. När du väl öppnat upp dina olika parker kan du hoppa mellan dem så att du aldrig behöver vissna helt på ett projekt. Det är bara att hoppa vidare till nästa park och senare komma tillbaka, och det är precis vad vi tänker göra i nästa nummer då vi recenserar spelet. ■

Nick Jones

Du kan flytta kameran vart du vill tack vare den nya 3D-motorn. Glöm inte att hålla ögonen öppna efter skräp, trasiga karuseller och ligister.



Små tankebubblor från besökarna håller dig informerad om huruvida din park är omtyckt eller inte.

HÅLL UTKIK EFTER...

EXTRASPELEN, SÅSOM TILL EXEMPEL SKÖLDPADDSRACING

Förutom det riktiga spelet så kan du även liva upp dig med de små godbitarna i form av extraspel. Sag bara till dina högutbildade forskare att du är uttråkad, så uppfinner de nya leksaker åt dig. Du kan underhålla dig själv med Coconut Shy, Whack-A-Mole och till och med leka i det suspekta Tortoise Racing.

PSM TYCKER

POÄNG

- Många timmar av spelande
- Mycket strategi
- Humoristiskt

POÄNG

- Kan bli en saula sådosaat
- Halvdan grafik
- Segt och ofokuserat

VÅRT STALLTIPS

Theme Park World har bra djup, men du måste jobba hårt för att få ut något av det. Det blir antagligen stort bland strategifansen, men om du föredrar action så råder vi dig att leta vidare.

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Digital Illusions
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Mars

Rally Masters Race Of Champions

NU NÄR VI ÄR KLARA MED SUPERSÄKRA VOLVOBILAR OCH VÄLDESIGNADE MÖBLER I LJUST BARRTRÄ, ÄR VI I SVERIGE REDO ATT TA ÖVER TV-SPELSMARKNADEN

Miljöerna i *Rally Masters:* Italien, England, USA, Indonesien, Gran Canaria och, självfallet, Sverige – kontrasterar varandra på ett tillfredsställande vis.

Digital Illusions första kulor intjänades på flipperspel. Men fastän de lyckades riktigt skapligt med det var man snart tvungna att erkänna att TV-spelens framtid knappast cirkulerade runt en metallkula som studsar runt i ett inneslutet system. Samtidigt vore det synd att låta erfarenheterna från flipperspelen ligga helt i träda, varför ett racing-spel blev en naturlig vidareutveckling. Så börjar sagan om *Rally Masters*.

Pressvisningen för *Rally Masters: Race of Champions* äger rum på Gran Canaria. Världsmästerskapet i rally (på riktigt, alltså) har just ägt rum och spelet påverkar alltså inte förarnas tidigare resultat, utan handlar bara om en informell revanschmöjlighet och en förbannat bra ursäkt att ge sig iväg till de soldränkta miljöerna på Kanarieöarna.

Tävlingsmiljön i spelet är förutom all sol inte långt ifrån de specialsträckor vi ibland ser på TV. I det här loppet startar två förare sida vid sida på två korsande vägar. Banorna korsar varandra så att båda fordonen vid resans slut kört lika långt utan att ha mött varandra.

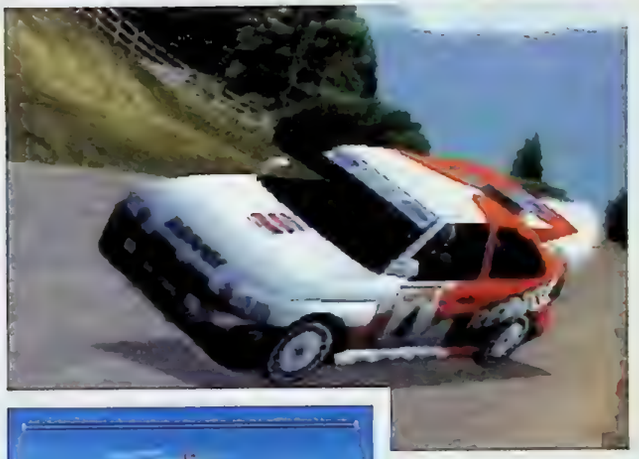
Rimligen skulle ett bilspel som helt och hållet var koncentrerat kring en enda bana ha en ganska kort livslängd. Men de sköna lirarna på Digital Illusions har inte gjort sig kända för att bara rulla tummarna vid sina IKEA-bord. Eftersom man snabbt insåg den katastrofala effekt som bara en bana i spelet skulle medföra för dess livslängd har man raskt snickrat ihop ett helt gäng – i skrivande stund 45! Tar man sedan med i beräkningen att de sträcker sig över sex länder vore det väl tusan om det inte skulle räcka till.

Om du nu tycker att antalet banor är imponerande kommer du häpna över antalet valmöjligheter i fråga om fordon. Hur många det blir i slutändan är ännu inte avgjort, men du kan förvänta dig att samtliga av årets tävlingsbilar kommer att inkluderas (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo VI, med flera) och detta kommer givetvis också gälla för alla tidigare rallyklassiker, till exempel (nu bannlysta) Peugeot 205 Turbo 16 och Audi Quattro.

"Det digitala styrkorset är förvånansvärt schysst"

Det skulle förstås vara rätt meningslöst att ha riktiga bilar om inte styrsystemet var i toppklass och att nå dit är något som man på Digital Illusions lagt ner många migränframkallande timmar på

Genom fysikaliska beräkningar har Digital Illusions gett spelet naturtrogen kontroll över alla fyra hjulen. Balanseringen har sedan förenklats så att det hela skall bli spelbart.



att slipa till. Lyckligtvis har Treo-notan varit värd sitt pris – att lira *Rally Masters* med det digitala styrkorset är nämligen förvånansvärt schysst och bilarna reagerar verklighetstroget på varje knapptryckning. Redan efter några varv behärskar du varje sladd i kurvorna. Man kommer inte lika snabbt in i de analoga kontrollerna. De verkar litet "luddiga" än så länge, men de blir förhoppningsvis bättre med tiden.

Spelets detaljer är mycket realistiska, men upplägget kommer från arkadspelen. Det finns ett antal olika mästerskap med allt från det vanliga nivåbaserade stuffet, rally (med fyra bilar på banan samtidigt), ett arkadläge (starta sist i klungan och kör om klabbet) och förstås Race of Champions. Dessutom ges möjligheten att göra dina egna mästerskap genom att välja banor och kategorier från menyerna i din egen favoritkombination.

Slutsatsen blir att flipperspel är den perfekta inkörsporten till rallyspel, vilket senare skulle bevisas.

P.S. Kolla in www.rallymasters.se på Internet. D.S. ■

Mark Donald

Grafikens kvalitet är av hög klass. Teknologi har alltid varit den starka sidan hos Digital Illusions.

Precis som i övriga av våra dagars racing-spel (skyll på *Gran Turismo* om du måste) finns ett generöst utbud av verkliga bilmodeller att välja mellan.

HÅLL UTKIK EFTER...

KONTROLLER SOM TAR ANDAN UR DIG

Det kritiska som gör ett rallyspel bra eller dåligt är givetvis styrkontrollerna. Hur bra grafiken än är kommer spelet inte att tilltala någon om man inte kan styra bilen realistiskt när man slirar genom lera och snömodd på samma vis som man ser på Sportspegeln. Lyckligtvis har Digital Illusions uppmärksammat detta. Kasta bilen i sidled in mot hornet i kurvan med den rätta hastigheten, slang om ratten åt andra hållet och gasa dig ut ur kurvan. Med nöjd min upplever du din perfekta sladd genom kurvan – njutningen i att lyckas med denna manöver går inte att överdriva.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Realistiska kontroller
- Hygglig grafik
- Långlivat

MINUS POÄNG

- Fejk-reklam på bilarna
- Dåliga analoga kontroller
- Står det sig mot *Colin*?

VÅRT STALLTIPS

Rally Masters ser ut att kunna leva upp till sina förväntningar. De många valmöjligheterna bör underhålla spelarna länge, och att det finns möjligheter att göra egna mästerskap är ett plus som förlänger spelets livslängd.

SPELLISTOR

FEBRUARI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
	Plane Crazy	Flyg	Jack of all Games
	Tunguska	Action	Jack of all Games
3	Grandia	RPG	Ubi Soft
4	Eagle One: Harrier Attack	Flygsimulator	Infogrames
4	Toy Story 2	Plattform	Bonnier Multimedia
9	Discworld Noir	Äventyr	Egmont
9	Ehrgeiz	Beat 'em up	Egmont
9	Tiny Tank	Shoot 'em up	Egmont
10	Dune	Strategi	Electronic Arts
11	Marvel vs Capcom	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
11	Railroad Tycoon II	Strategi	Jack of all Games
17	Rally Championship	Racing	Electronic Arts
18	Resident Evil 3: Nemesis	Äventyr	Egmont
18	Roadster Trophy	Racing	Egmont
18	TOCA 2 Platinum	Racing	Jack of all Games
18	Urban Chaos	Action	Egmont
23	Cool Boarders 4	Snowboard	Egmont
23	Ett småkryps liv Platinum	Plattform	Egmont
23	Shadow Madness	RPG	Egmont
25	Army Men: Air Attack	Action	Bonnier Multimedia
25	Fighter Maker	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
25	ISS Pro Evolution	Fotboll	Konami
25	Marvel vs Capcom	Beat 'em up	Bonnier Multimedia

MARS

	Beatmania European Edit	Musik	Konami
	Colin McRae Rally 2	Racing	Bonnier Multimedia
	Grudge Warriors	Strategi	Jack of all Games
	Micro Maniacs	Racing	Bonnier Multimedia
	NBA in the Zone 2000	Basket	Konami
	NHL Pro 2000	Ishockey	Konami
	Sno-Cross Championship Racing	Racing	IQ Media
	Vandal Hearts 2	RPG	Konami
1	Lucky Luke Platinum	Action	Infogrames
1	NHL Faceoff 2000	Ishockey	Egmont
1	The Dukes of Hazzard	Racing	Ubi Soft
2	Moto Racer 2 Platinum	Racing	Electronic Arts
2	Superbikes 2000	Racing	Electronic Arts
3	Metal Gear Solid Platinum	Action	Konami
8	Rollcage Stage II	Racing	Egmont
8	Tomb Raider 3 Platinum	3D-äventyr	Egmont
8	UEFA Champions League 2000	Fotboll	Egmont
10	Adventures of Tron	Okänd	Bonnier Multimedia
10	International Track & Field 2	Sport	Konami
15	A Bug's Life Platinum	Plattformsspel	Egmont
15	Crash Bandicoot 3 Platinum	Plattformsspel	Egmont
15	Ridge Racer IV Platinum	Racing	Egmont
15	Spyro the Dragon Platinum	Plattformsspel	Egmont
15	Tomb Raider III Platinum	Äventyr	Egmont
16	Road Rash Jailbreak	Racing	Electronic Arts
17	NBA in the Zone 2000	Basket	Konami
17	Player Manager 2000	Manager	Bonnier Multimedia
21	Street Fighter EX Plus Alpha 2	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
22	Colony Wars 3: Red Sun	Rymdstrid	Egmont
22	Fear Effect	Action/strategi	Egmont
22	Saga Frontier 2	RPG	Egmont
23	FIFA Platinum	Fotboll	Electronic Arts
23	Street Skater 2	Skateboard	Electronic Arts
23	Theme Park World	Strategi	Electronic Arts
24	Beatmania European Edit	Musik	Konami
24	Caesar's Palace 2000	Gambling	Bonnier Multimedia
24	Crusaders of Might & Magic	Action	Bonnier Multimedia
24	Earthworm Jim 3D	3D-plattform	Bonnier Multimedia
24	F1 Racing Championship	Racing	Ubi Soft
24	Guilty Gear	RPG	Bonnier Multimedia
24	Ju Jo's Bizarre Adventure	Okänd	Bonnier Multimedia
24	NHL Pro 2000	Ishockey	Konami
26	Ronaldo V-football	Fotboll	Infogrames
29	Premier Manager 2000	Manager	Infogrames
29	Star Ixiom	Shoot 'em up	Egmont
30	Die Hard Trilogy 2	Action	Electronic Arts
30	F1 2000	Racing	Electronic Arts
30	Need for Speed 5: Porsche	Racing	Electronic Arts
30	Street Skater 2	Skateboard	Electronic Arts
30	Tiger Woods PGA 2000	Golf	Electronic arts
31	Army Men: Sarge's Heroes	Action	Bonnier Multimedia
31	Battletanx Global Assault	Shoot 'em up	Bonnier Multimedia
31	Jimmy White's Cueball 2	Biljard	Bonnier Multimedia
31	Midnight in Vegas	Okänd	Bonnier Multimedia
31	Radical Bikers	Racing	Infogrames
31	Brunswick Pro Bowling 2	Bowling	Jack of all Games

APRIL

	Rally Masters	Racing	Infogrames
	Spin Jam	Pussel	Wendros
1	Legend of Legaia	RPG	Egmont
5	Syphon Filter 2	Action	Egmont
7	The Flintstones – Bedrock Bowling	Bowling	Ubi Soft
12	Asterix & Obelix möter Caesar	Barn	IQ Media
12	Ghoul Panic	Okänd	Egmont
12	Star Ocean 2	RPG	Egmont
15	Episode I: Jedi Power Battles	Action	Bonnier Multimedia
15	Jet Rider 3	Racing	Egmont
15	Saboteur	Okänd	Egmont
19	4X4 World Trophy	Racing	Infogrames
19	Medievil 2	Plattform	Egmont
19	Muppets Race Mania	Racing	Egmont
21	Caesar's Palace 2000	Gambling	Bonnier Multimedia
21	Crisis Beat	Okänd	Bonnier Multimedia
21	Gekido	Beat 'em up	Infogrames
21	Toshinden 4	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
26	Bugs Bunny Lost in Time Platinum	Plattform	Infogrames
26	Everybody's Golf 2	Golf	Egmont

Listan var aktuell vid pressläggningen (00-02-09) Tänk på att spel ofta blir försenade

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 4 2000

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	2	8	Tomorrow Never Dies	Electronic Arts
2	4	10	Tarzan	Egmont
3	3	10	FIFA 2000	Electronic Arts
4	8	2	Medal of Honor	Electronic Arts
5	6	10	Tomb Raider IV	Wendros
6	2	16	NHL 2000	Electronic Arts
7	5	12	Final Fanatsy VIII	Egmont
8	7	8	Crash Team Racing	Egmont
9	9	10	Tony Hawk's Skateboarding	Bonnier Multimedia
10	NY	10	GTA 2	

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

ÖVER 350 000 LÄSARE, VARJE MÅNAD!

GAMERS KÖPER HELST TIDNINGAR DÄR DE KÖPER SPEL...

Idag hittar Du våra tidningar hos följande återförsäljare:

80 KVM MUSIK, HAGFORS – Ås GAME STORE, BORLÄNGE – BENGANS SKIVAFFÄR, GOTEBORG – BOA, HUDIKSVALL – COM.PORTEN, SAFFLE – G.V.G HYPRFILM, VÄXJÖ – GAME, HACKA – GAME, SOLLENTUNA – GAME, SOLNA – GAME, TABY – GAME CENTER, STOCKHOLM – GAME SHOP BOYS, SOLNA – GAME SHOP, – GAMES MANIA, – HOBBEX/LEKSAKSCITY, ÅRLÖV – JUW PRODUCTS, – LÄKA, – LEKCENTER, HALMSTAD – LIDBERGS SKIVHANDEL, FALKÖPING – M. GAMES, UPPLANDS VÄSBY – PATRIKS VIDEO & BILJARDCAFÉ, ÄLMHULT – PLAY ZONE, LULEÅ – PLAY ZONE, – PLAYOFF CARDS & GAMES, JÖNKÖPING – PM RECORDS, – POPPIS LEK, LEKPLANETEN, – POWERLESS CAFÉ, STOCKHOLM – POWERSTORE, GAME OVER, – REA! – ROYPRO IMPORT, – SERIEGROSSISTEN, STOCKHOLM – SOFTWARE EXPRESS, – SPEL & SÄNT, – SPEL & SÄNT, – SPELBITEN, – SPELGROTTAN, KRISTIANSTAD – SPELIA, STOCKHOLM – NORDIC GAMES, BORLÄNGE – NORDIC GAMES, – NORDIC GAMES, – NORDIC GAMES, – NORDIC GAMES, – TRADITION, STOCKHOLM – TVSPELARNA, – TVSPELCENTER, – TV SPELHUSET, – TV-SPELHUSET, – TV SPELHUSET, – TV SPELHORNAN, – TV SPELHÖRNAN, – TVSPELSBUTIKEN, – TVSPELSBORSEN, – TVSPELSBORSEN, – TVSPELSBORSEN, – TVSPELSBORSEN, – TVSPELSBORSEN, – TVSPELSBORSEN, – WEBMALLEN, – VIDEOMIX

Vill Du också sälja Sveriges populäraste speltidningar?

GRAND OCEAN AB

SKEPPSBRON 3, 111 39 STOCKHOLM, TEL 08-84 08 26, FAX 08-658 68 46

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

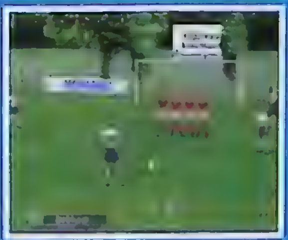
4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

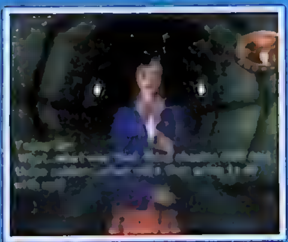
2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

RECENSIONER

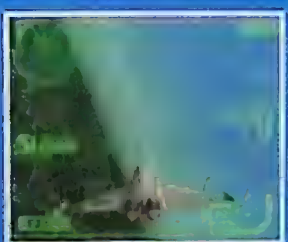


ISS Pro Evolution



Hellnight

Warpath: Jurassic Park



Ace Combat 3: Electrosphere

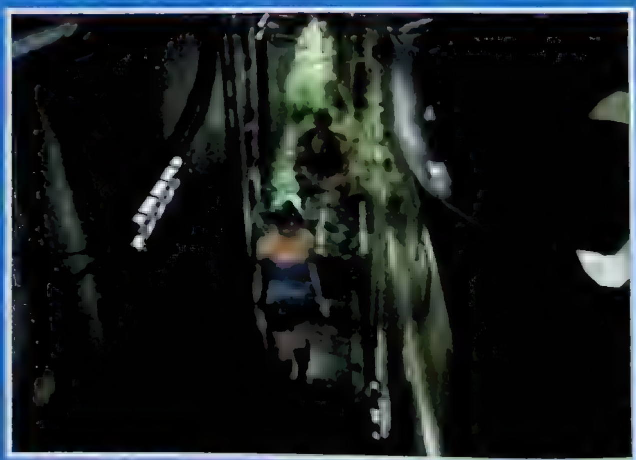
Shadow Madness

Gran Turismo 2 30
ISS Pro Evolution 36
International Track & Field 2 38
Pro Pinball: Fantastic Journey 40
Hellnight 41
Overblood 2 42
The Next Tetris 44
Pong 44
Railroad Tycoon II 45
Resident Evil 3: Nemesis 46
Space Debris 52
Ace Combat 3: Electrosphere 54
Rising Zan: Samurai Gunman 56
Mary King's Riding Star 57
Army Men: Air Attack 58
Supercross 2000 59
Trick 'N' Snowboarder 60
Worms Pinball 61
Baseball 2000 61
Ceasar's Palace 62
Master of Monsters 62
Shadow Madness 63
Warpath: Jurassic Park 64
F1 World Grand Prix 65
NBA Showtime 2000 66
Midway Arcade Party Pak 67

MÅNADENS SPEL

Gran Turismo 2 30

Det går inte att göra ett så här bra bilspel. Det är omöjligt. Men Polyphony Digital har gjort det omöjliga och förbättrat ett spel som redan var i det närmaste perfekt.



Resident Evil 3: Nemesis

Tyckte du att det fanns många bilar i föregångaren kommer du svimma när du får se hur många som finns i tvåan.
Omkring 600 olika modeller finns till ditt förfogande, och många av dem går bara att få tillgång till genom att vinna särskilt svåra lopp.

DET GÅR INTE ATT GÖRA SÅ HÄR BRA BILSPEL. DET ÄR OMÖJLIGT

Gran Turismo 2

För tusan, det enda du inte kan göra är att blanda till

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Polyphony
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE	1-2

Uppföljaren till vad som är allmänt erkänt som det bästa bilspelet till PlayStation är äntligen här.
På många punkter är spelet förbättrat, men det finns också några irriterande småproblem.

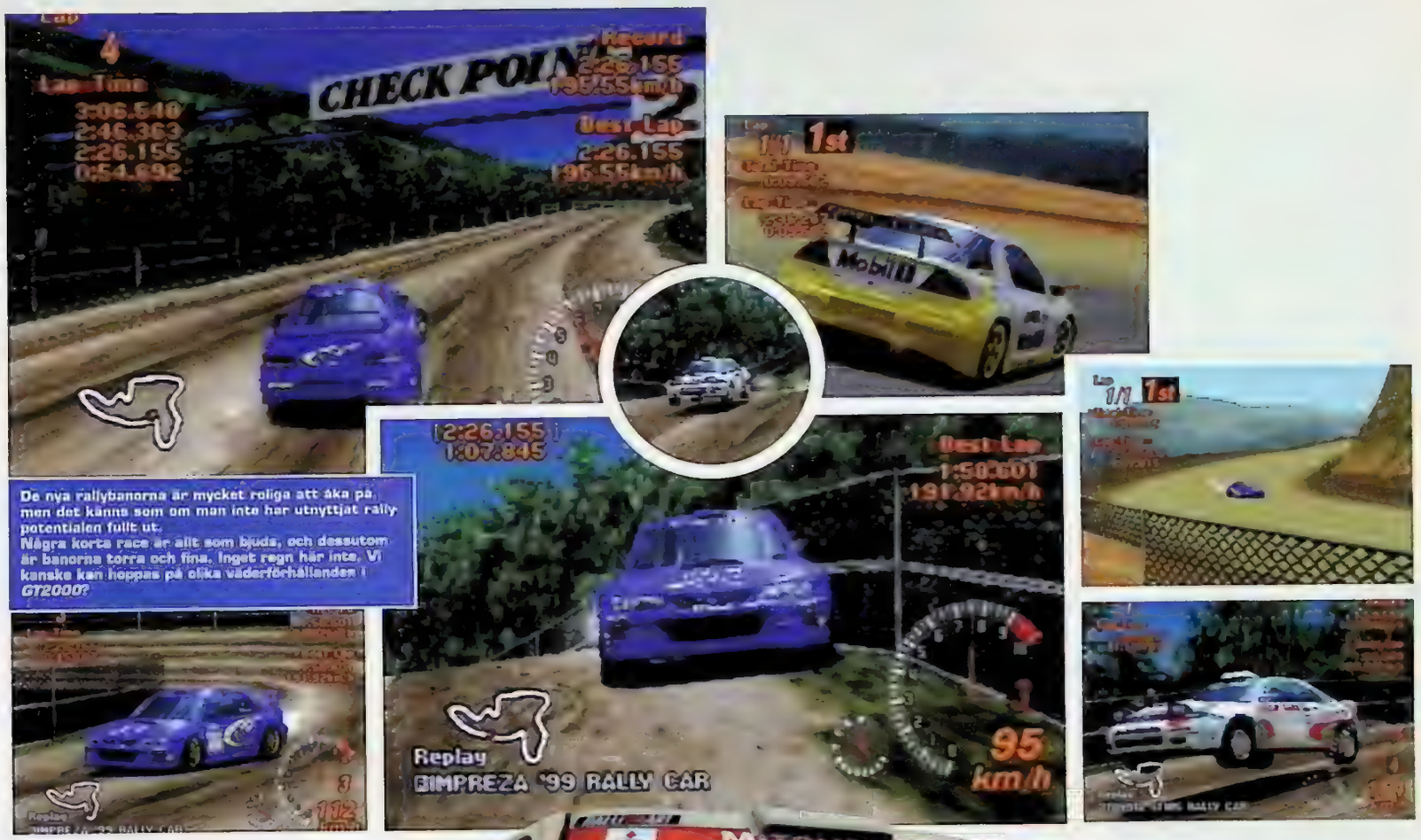
Gran Turismo 2 ligger på två skivor. Den forsta skivan startar du om du vill spela i det enkla och snabba arkadlaget. Visst, det är ju kul och helt fantastiskt bra.

Men det är den andra skivan, den med *Gran Turismo*-laget, som kommer orsaka sömnbrist och ta död på ditt sociala umgange. Upplägget i *Gran Turismo*-laget är precis som i föregångaren: du startar med ett tomt garage och 10 000 spänn (ska väl föreställa amerikanska dollar eller dylikt). Nu måste du bevisa att du kan kora bil genom att klara av ett antal praktiska tester av ökande svårighetsgrad. Det finns fem olika licenser att ta, och dem behöver du för att få ställa upp i de olika tävlingar som erbjuds. Om du tagit licenserna i det första *Gran Turismo*-spelet finns det en fiffig funktion som gör att du kan överföra B- och A-licensen till *Gran Turismo 2* så att du slipper göra om dem. Daremot måste du göra om den svåraste, den internationella A-licensen. Det är dock inga problem, eftersom licenserna är löjligt enkla att klara av i *Gran Turismo 2* jämfört med i ettan. Har du spelat föregångaren lär du ta samtliga licenser på en kväll. Inte ens den internationella A-licensen i *Gran Turismo 2* är något större problem.

När du tagit den enklaste licensen, vilket är en baggis, måste du köpa en bättre begagnad bil som du kan ställa upp med i något av de enklare loppen. Redan nu blir man lite perplex, eftersom det finns nästan 600 bilar att välja mellan! Okej, du har bara råd med en handfull bilar så här i början, men utbudet gör ändå att man kanner sig lite yr. Tyckte du att det fanns många bilar i föregångaren kommer du bli överväldigad av *Gran Turismo 2*.

Några mycket bra startbilar är till exempel Toyota Supra och Nissan GTR V-spec. De är lättkörda och går att trimma till oigenkännlighet när du tjänat ihop lite stålar. När du köpt din nygamla bil gäller det att skrapa ihop lite vinstpengar i loppen för nybörjare. Det är lättare sagt än gjort, eftersom din bil antagligen beter sig lite opålitligt innan du mekat med den. För vinspengarna du lyckas köra hem är det vettigt att uppgradera bilen. Nya bromsar och däck ligger högt upp på önskelistan för att få bilen att ligga bättre på vägen och bli mer pålitlig i kurvtagningarna. Vill man ha starkare motor är det ett turbokit som gäller, eller någon av de många andra hästkraftsförhöjande åtgärder som går att köpa.

Om man vill går det bra att bara köpa lite uppgraderingar och smälla på bilen, men vill man få ut det mesta av spelet ska man också finjustera inställningarna. Det finns hundratals olika inställningar att göra, vilket varierar beroende på vilka saker du kopt till bilen. Har du till exem-

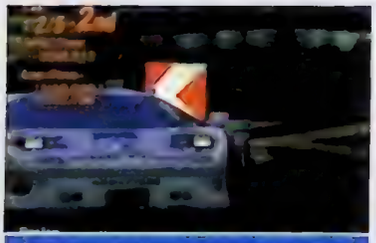


spolarvätskan!

pel den mest avancerade formen av stötdämpare kan du justera hårdheten på stötdämparna, krängningshämmarna, bilens höjd över marken, styrkan på återfjädringen, med mera. Du kan köpa en växellåda och finjustera varje separat växel för att få maximal utdelning på varje specifik bana. Du kan ställa in däckens lutning, bromsarnas kraft på framdäck och bakdäck separat, finjustera differentialsystemet... jag spenderade en halvtimme på att välja ut nya fälgar (avbildade från verkliga fälgar, naturligtvis) till min Nissan GTR. För tusan, det enda du inte kan göra är att blanda till spolarvätskan!

Allt eftersom du uppgraderar bilen och får fler hästkrafter kan du ställa upp i tuffare tävlingar med större prispengar. Och större prispengar betyder fler uppgraderingar. Snart kommer du till en punkt då du behöver en tyngre licens för att kunna ställa upp i några fler tävlingar. Tillbaka till körskolan, med andra ord. Med en bättre licens kan du ställa upp i ännu svårare tävlingar, och nu kanske det börjar bli dags att köpa en vassare begagnad bil? Eller vill du hellre ha kvar din första bil och trimma den till max? Eller ska

Grafiken i *Gran Turismo 2* är otroligt nog ännu bättre än i ettan, även om det dröjer ett tag innan man märker det.
Det kanske syns tydligast på nattbanorna, som genomgått en ordentlig ansiktslyftning.
Och repriserna är i vanlig ordning helt underbara.



Den klassiska Hundkojan är ett måste när man kör småbilsrace.
Den går att trimma rätt rejält också, om man vill det!

Till många av loppen finns det en begränsning för hur många

du rent av spara ihop så mycket pengar att du kan köpa en sprillans ny bil som du suktat efter ända sedan du började spela?

Det är här man upptäcker storheten med Gran Turismo 2. Jag skulle vilja jämföra det med kultklassikern *Elite*, om ni ursäktar. Samma känsla av total frihet infinner sig i *Gran Turismo 2*. Gör vad du vill! Om du vill puttra fram i de mindre racen med en halvsliö bil kan du göra det och tjäna pengar sakta men säkert. Vill du hellre nöta på alla licenstester för att få bästa betyg och låsa upp några av de många godsaker som finns gomda i spelet? Eller vill du avancera så snabbt som möjligt i rank för att ge dig på *GT*-masterskapet? Valet är ditt, och det är en underbar känsla!

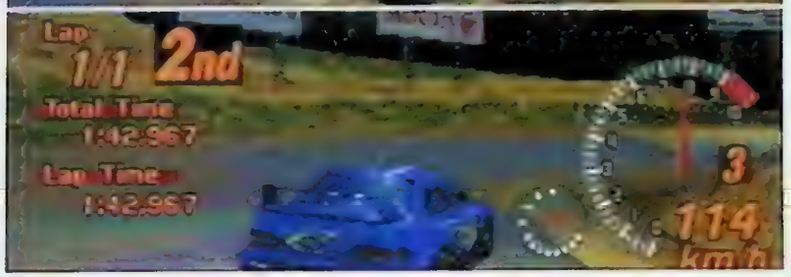
Själv kollade jag runt bland alla biltillverkare för att se vilken ny bil jag skulle köpa. Jag tyckte att mina 500 000 var ganska mycket pengar. Det var då jag såg den: en Suzuki Pike's Peak Escudo. En monsterbil med nästan 900 hästkrafter som specialbyggts för en japan vid namnet "galningen". Priset var 2 000 000 spänn, så det var bara att sätta igång att tävla! Adrenalinkicken jag fick när jag äntligen kunde köpa bilen och testa den i ett riktigt race är obeskrivlig. Det kändes som att flyga en raket en centimeter ovanför marken, och motståndarna såg aldrig skymten av mig efter första kurvan. Visserligen är det lite osportsligt att ställa upp med en sådan bil i loppen, men det är roligt!

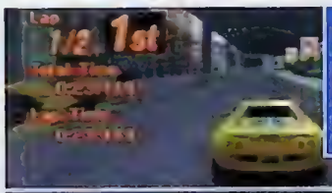
Till många av loppen finns det en begränsning för hur många hästkrafter bilen får vara utrustad med. I många fall kan du då plocka bort ett turbosteg eller två för att komma under gränsen, men det går att fuska lite. Oftast kan man ställa upp även om man har fyra–fem hästar mer än vad reglerna föreskriver.

Spelet är mycket likt sin föregångare, men man kan se en liten skillnad i grafiken till det bättre. Intill de olika tävlingsbanorna finns det nu fler detaljer än tidigare, och grafiken verkar också vara aningens smidigare än i ettan. De fantastiska repriserna ser lika otroliga ut som vi har vant oss vid. Ofta är det svårt att tro att man ser en repris av det lopp man just åkt. "Kör jag verkligen så där snyggt?".

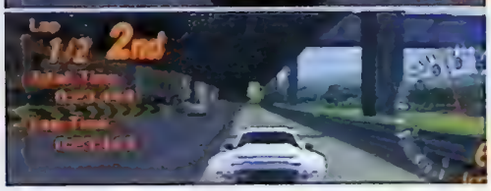
Körkänslan då? Jo, den är faktiskt ännu bättre än i originalspelet! Jag var en av dem som tyckte att bilarna hade lite väl dålig väghållning i originalet. Ska man inte kunna svänga lite på torr asfalt när man kör i 80 km/h utan att bilen tappar väggreppet? I verkligheten kör jag i 110 på E4:an med min tolv år gamla Toyota Starlet, och där går det minsann utmärkt att svänga. Som tur är verkar man ha justerat vaggreppet något i *Gran Turismo 2*. Det är inte riktigt lika usel väghållning

Har man något som helst verkligt bilintresse är *Gran Turismo 2* rena drömmen. Nästan alla läckra bilar man kan tänka sig går att köpa eller vinna.





Det går så klart fortfarande att spela två spelare mot varandra på delad skärm. Men all ny grafik kring vägen gör att tvåspelarläget känns aningen sloare än i föregångaren.
Kontentan av detta är alltså att om du älskar att tävla mot dina kompisar ska du inte göra dig av med originalet!



hästkrafter bilen får vara utrustad med

längre, utan man kan köra lite hårdare än tidigare utan att behöva vara ängslig för att bilen ska fladdra ut i gruset bredvid vägbanan. Underbart!

Det nya rallyläget är naturligtvis kul, men kunde ha varit betydligt mer omfattande. Några korta rallyrace är allt som bjuds, och det känns som att det skulle behövas något slags ordentligt rallymästerskap att delta i.

Känslan när man sladdar omkring på rallybanorna är alldeles formidabel, även om det tar en bra stund innan man hajar hur man ska tänka. Det är inte precis lika latt att bara tuta och köra som det var första gången man testade *Colin McRae Rally*. Ljudet av sprutande grus när man kör rally är utsökt och ger verkligen rätt känsla.

Något som är mindre bra med rallydelen i *Gran Turismo 2* är att det alltid är torrt och vackert väder. När man tänker efter är det faktiskt rätt konstigt att Polyphony Digital inte lagt in variabelt väder genom hela spelet. Sol, regn och

HUR MAN...

TAR KURVOR PÅ RÄTT VIS

Börja med att välja en bra bil. Bakhjulsdrivna bilar är en riktig utmaning att köra, men de är också roligast. Ta en Corvette, till exempel.

Det är full gas innan kurvan som gäller. Lägg dig rätt innan kurvan så du kan ta den så snävt som möjligt. I det här fallet är det en högerkurva, då ska man lägga bilen så långt till vänster som möjligt.

Bromsa innan kurvan och skär den så nära innerkanten du bara kan. Om du måste bromsa genom hela kurvan för att inte glida ut utanför vägbanan på andra sidan kan du ta det som ett tecken på att du började bromsa för sent.

När du börjar komma ut ur kurvan ska du trampa gasen i botten igen. Med bakhjulsdrivna bilar måste detta göras ytterst varsamt, eftersom de gärna spinner loss annars.
Ett klassiskt sätt att förlora ett race i *Gran Turismo 2* är att gasa för mycket i sista kurvan så man får en våldsam sladd på bilen.

Det finns ett antal specialtävlingar där man ska ställa upp med en viss typ av bilar. Det lustiga är att du inte behöver följa begränsningarna vid dessa tävlingen. Du kan ställa upp med en 890 hästars racingbil i loppet för 4-dörrars lyxbilar. Inte särskilt sportsligt, men det kan ju se kul ut på repriserna...

Jag spenderade 30 minuter på att välja fälgar till min nya bil – och jag är inte ens särskilt bilintresserad i verkligheten! Det är det som är det magiska med *Gran Turismo 2*. Man bryr sig om sina bilar, tvättar dem och vill att de ska vara så snygga som möjligt.

Visst känns det som om utvecklarna hafsade lite på slutet...

snö skulle göra att spelet blev ännu mer utmanande och varierande. Och särskilt konstigt känns det att det inte finns en enda geggig rallybana – inte ens en liten vattenpöl kan man se skymten av.

Nåja, som tillägg är rallydelen välkommen och naggande god, men ingen orsak till varför du bör köpa *Gran Turismo 2* om du inte fastnade för ettan.

Det finns så mycket att göra i det här spelet att det stockar sig när man försöker förklara det. Det råder ingen tvekan om att spelet är helt formidabelt. Jag kan varmhjärtat rekommendera det till alla som är det minsta intresserade av racingspel. Har man sedan ett verkligt intresse för bilar blir det här spelet nästan för bra för att vara sant. Det är berhört skönt att spara ihop till en bil man suktat efter och sedan testa hur bra den är när det verkligen gäller.

På de flesta punkter är alltså *Gran Turismo 2* ett helt underbart spel – till och med bättre än sin föregångare. Men det finns också en del irriterande [illegible] och brister.

Det största felet, som är absolut oförlåtligt, är att rekordtiderna inte sparas i *Gran Turismo*-läget. Halva nöjet är ju att tävla mot sig själv och hela tiden försöka förbättra varvtider och totala racetiden. Varför man utelämnat detta är ett mysterium, särskilt som det står "record" högst upp till höger i bild när man kör. Någon rekordtid fylls dock aldrig i. Skandal!

En annan irriterande grej är att i många av loppen kan man ställa upp med i princip vilken bil som helst. I loppet för cabrioletbilar kan du ställa upp med en bil som inte är cabriolet. I loppet för amerikanare kan du ställa upp med en japansk bil. I loppet för fyra-dörrars lyxbilar kan man ställa upp med en dragsterbil... ni hajar problemet. Den som vill ta sig igenom hela spelet så snabbt som möjligt tar naturligtvis sin Suzuki Pike's Peak Escudo och river av alla lopp på snabbast möjliga tid. Vill man däremot smaka på alla olika korstilar och bilar som spelet har att erbjuda får man anstränga sig och köra sådana bilar som avses i de olika loppen.

Det går att se sin bil utifrån eller välja vyn vid marknivå. Den senare ger en överlägsen fartkänsla, som är ännu mer övertygande i denna uppföljare än i föregångaren.

HUR MAN... VÄLJER BIL

I C-klassen finns alla småbilar som egentligen inte hör hemma på en racingbana. Fast de är ju söta. Se bara på den här hundkojan!

I B-klassen trängs lite lyxigare kärror, som Mercor och andra vrakiga bilar. Inte de lättaste bilarna att köra med, precis.

I A-klassen finns de riktiga fullblodshingstarna. De äkta racing- och lyxbilarna som får dig att tappa andan. Eller vad säga om denna Lotus Elise?

Sedan måste jag bara säga att spelet är mycket lättare än sin föregångare. Licenserna är busenkla att ta, och man kan tjäna pengar hur fort som helst genom att sälja de bilar man vinner i loppen. En av bilarna man vinner är värd 500 000 när du säljer den. Kör loppet, sälj bilen, kör loppet igen, sälj bilen igen, och så vidare. Inte särskilt kul.

Jag funderade ett tag på att ge *Gran Turismo 2* betyget 9 på grund av ovanstående missar, men faktum kvarstår: spelet är äckligt beroendeframkallande och bra. Visst känns det som om utvecklarna hafsade lite på slutet, men det här är ändå det bästa sättet att använda sin PlayStation. *Gran Turismo 2* är så nära perfektion man kan komma. ■

Tommy Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLIN McRAE RALLY

Gillar du rally är det här spelet för dig.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Bländande vacker, särskilt i de häftiga repriserna	10
SPELBARHET:	Helt underbart, men man har gjort några småmissar	9
LIVSLÄNGD:	600 bilar, 24 banor och mängder av tävlingar	10

TOTALT
Trots småmissarna är det här ett vidunderligt bra spel. Bara det faktum att man kan spendera 30 minuter på att välja fälgar till sin bil vittnar om spelets förmåga att hänföra sina spelare.

10 AV 10

Grafiken kanske inte ser så märkvärdig ut på bilderna här, men spelarna rör sig fantastiskt snyggt. Nackdelen är att all animering kan göra det svårt att spela ibland.

ETT AV DE BÄTTRE FOTBOLLSSPELEN MEN LÅNGT IFRÅN PERFEKT

ISS Pro Evolution

Redan efter några matcher står det klart att spelet är mycket

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	KCET
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1-4

Det är allmänt känt att det är de små detaljerna som gör det. *ISS Pro Evolution* är ett mycket bra spel, inget snack om det. Men det finns ganska många små detaljer som stör helhetsintrycket.

Jag har alltid varit svag förr *ISS*-konceptet: spelbarhet i främsta rummet. Strunt samma om Sveriges toppforward kallas Stenmark och målisen Ravioli.
ISS 98 har varit en favorit länge nu, så det var verkligen dags för en ny version i *ISS*-fotbollsserien.

Redan efter några matcher står det klart att spelet är mycket speciellt. Passarna går ofta inte fram till sin tänkta mottagare, utan snappas upp av en motståndare i stället. Hornor och frisparkar är mycket svåra att styra, helt enkelt eftersom man inte får någon synlig hjälp i form av pilar eller dylikt. Och i friläget med målvakten brukar antingen målvakten göra en fantomdykning och ta bollen eller så skjuter man över ribban.

Det här är med andra ord ett mycket, mycket krångligt fotbollsspel. Och inget fel i det, men det kanske inte faller alla i smaken. Det är ett spel för dig som vill behöva kämpa ordentligt för att över huvud taget få till ett rent skott på mål – för att inte tala om att faktiskt sätta bolluslingen i mål. Det belönar också den som är envis, och känslan när man väl gör mål är underbar. På så sätt är det här spelet fantastiskt bra.

Jag ser inget problem i att man vill skapa ett fotbollsspel som bjuder på en större utmaning än normalt, men jag kan tycka att man gått lite till överdrift i *ISS Pro Evolution*. Framför allt en sak irriterar mig med spelet: passningarna. När man försöker passa någon så sparkas bollen iväg åt det håll man styr åt, men utan någon större precision. Ofta hinner därför en motståndare före till bollen. Men det mest irriterande är att den tilltänkte passmottagaren ofta står helt still och väntar på bollen, och det finns inget sätt att styra honom innan:

a) han har tagit emot bollen, eller
b) en motståndare genskjuter passen och tar hand om bollen i stället (vilket är det som händer oftast).

När man spelar mot en kompis går det att ha överseende med detta, eftersom bägge spelare drabbas lika. Men att spela en match mot en virtuell motspelare kan ofta bli en prövning i tålamod, eftersom det känns som att man aldrig får fram en enda pass.

Nu måste sägas att det går att öva upp sig och bli bättre. Med lite kyla och användning av "radarn", där man ser hur spelarna är utplacerade, går det att få till ett hyfsat passningsspel.

Spelarna rör sig ursnyggt på planen, och det ser verkligen realistiskt ut. En liten nackdel med detta är att responsen ibland blir lidande. Om man trycker på skjutknappen ska spelaren först tricksa lite och gå igenom en lång animering innan han sparkar till bollen. Innan dess har oftast antingen en back eller målvakten snott åt sig bollen.

Något som är riktigt bra är hur spelarna kan blockera bollen och hur den studsar mot spelarnas kroppar. Det är verkligen realistiskt gjort och bidrar mycket till att försvåra spelet rent taktiskt.

Friaparkarna är svårare än någonsin. Du får ingen hjälp att sikta av några pilar eller dylikt. Det här spelet premierar äkta skicklighet.

Som vanligt kan du ändra alla spelare i ditt lag efter behag. Bestäm hårtyp, hårfärg, längd, och så vidare. Rätt kul.

speciellt

En sak man bör tänka på när man skjuter, är att inte hålla in knappen för länge, för då skjuter man över. Och på hörnorna får man som sagt ingen hjälp med siktandet, utan måste lita på sina instinkter.

Hur ska man då sammanfatta ett spel som är så irriterande i vissa lägen, men lysande i andra?

Jag skulle vilja säga att det är ett utomordentligt spel om man utmanar sina kompisar – det är verkligen den skickligaste spelaren som vinner, samtidigt som det är lite väl svårt att spela mot de virtuella motståndarna. ■

Tommy Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

UEFA STRIKER

Spelet där varje nål ser hur snyggt ut som helst och skotten är stenhårda.

Det blir ofta hektiskt vid målgården när man försöker hinna först till en retur.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Oerhört snygg grafik som ser realistisk ut	10
SPELBARHET:	Den envise och skicklige premieras	8
LIVSLÄNGD:	Räcker som bra sportspel mycket länge	9

TOTALT
Ett mycket bra men ibland onödigt svårt fotbollsspel. Fantastiskt kul mot kompisar, men mest irriterande att spela mot maskinen. Betyget reflekterar hur kul det är att spela mot kompisar. Ensam är det mycket sämre.

9 AV 10

DAGS ATT TEJPA FINGRARNA IGEN. VEM SKA BLI VÄRLDENS BÄSTA ATLET?

International Track & Field 2

”Det är lustigt hur enkelt det är att sätta världsrekord i

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–4

Har man inget emot att få blåsor på fingrarna är det här ett vansinnigt roligt sportspel – så länge man är minst två som spelar mot varandra. Spelar man ensam blir spelet däremot rätt trist.

Det här är ett sånt där spel som låter alltför simpelt för att kunna bli kul. För er som inte känner till serien är det ett sportspel där de flesta grenarna vinns genom att man trycker på två av handkontrollens knappar snabbare än sina medtävlare. Idén är knappast ny, men det blir jätteskoj ändå när man är flera. Och i det här senaste spelet har man infört en hel del nya grenar där det inte bara är frenetiskt knapptryckande som räknas. Tajming och teknik är nog så viktigt.

När du spelar en turnering måste du ta dig igenom alla 12 grenar och klara bestämda kvalgränser för att få gå vidare. Misslyckas man med detta finns det ingen anledning till panik – det är bara att starta om på den grenen.
Det är lustigt hur enkelt det är att sätta världsrekord i vissa grenar, medan det är betydligt svårare i andra. I stavhopp och tyngdlyftning är det hur enkelt som helst att slå världsrekorden och därmed också att få höga poäng. I andra grenar, som till exempel släggkastning, är det riktigt svårt att klara kvalgränsen.

Grenarna är en skön blandning av rasande knapptryckning och lugnare grenar där tajming och teknik är viktigare. Efter det brutala cykelloppet på en kilometer är det skönt att varva ner med lite kanot. Där är det bara tajming som gäller. Den gren som imponerar mest är dock tyngdlyftningen. Här måste du först trycka snabbt som en galning för att rycka upp tyngden från golvet, sedan kvickt trycka till på en annan knapp när en lampa lyser "OK" för en kort stund.
Sedan ska du tajma ett knapptryck som avgör hur svårt slutmomentet blir. Nu kan du vila någon sekund, och sedan måste du trycka snabbt som en dåre igen för att få upp skivstången över huvudet, och där måste du hålla den tills tre kontrollampor lyser.

Det är helt enkelt briljant! Om du inte vill köra en hel turnering kan du välja att bara nöta på valfri gren i arkadläget i stället. Sätter du ett nytt världsrekord här räknas det sedan i turneringen, vilket man kan tycka är lite fuskigt. Det är ju en sak att sätta världrekord under press i en tävling, men en helt annan sak om man bara sitter och kastar spjut en timme i sträck och får ivåg ett lyckokast. Det som är synd med spelet är att det saknar en helhetskänsla i turneringsläget. Det känns inte som att man är med om ett evenemang, vilket är särskilt tydligt om man spelar ensam.

Cyklingen hör till de mer utmattande grenarna i det här spelet. Det gäller att ha en bra handkontroll och stryktåliga fingrar.

Kanot är en ny, skön gren som bara handlar om tajming. Lätt att ta världsrekord i också.

HUR MAN... GÖR DET PERFEKTA HOPPET

Välj vilket trick du vill försöka dig på. Svårighetsgraden avgör hur snabbt tajming-stapeln rör sig i nästa moment.

Stoppa tajming-stapeln på toppen för att få så mycket tid på dig såom möjligt att utföra hoppet. Om du missar här förlorar du poäng på utförandet.

Tryck på de två "spring"-knapparna så snabbt som möjligt för att komma upp högt i luften. När din hopperska gjort sitt trick måste du tajma nedslaget så att hon går rakt ned med så lite vattenstänk som möjligt.

vissa grenar

Välj grenarna själv i valfri ordning. Klara kvalgränsen, spela samtliga grenar, klart. Ingen prisutdelning, ingen öppningsceremoni, inga kommentatorer. För två eller flera är det lysande, men ensam är det direkt trist.

Det ryktas om att kommande sportspel från Konami kommer ha ett slags rollspelselement, där man tar en karaktär och följer honom eller henne genom karriären på jakt efter OS-guld eller liknande. Då ska man behöva kvala in för att få delta i de stora tävlingarna. Något sådant skulle höja det här spelet ytterligare.

Som det är får vi vara mer än nöjda ändå. ■

Tommy Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Originalet till Platinumpris. Mycket fulare och lite simplare.

SVENSKA PlayStation Magasinet

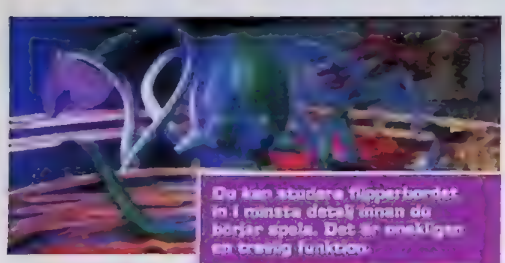
BETYG

GRAFIK:	En klar förbättring sedan sist	9
SPELBARHET:	Fantastiskt kul för flera, men trist på egen hand	8
LIVSLÄNGD:	Man kan alltid sätta nya rekord	9

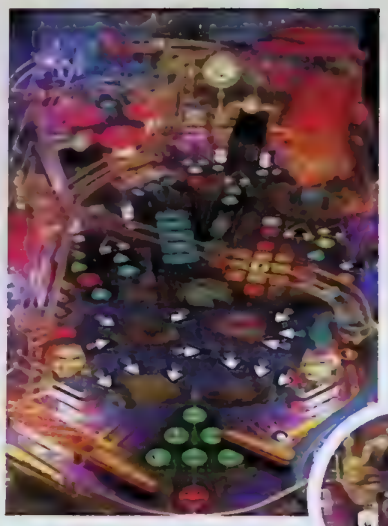
TOTALT

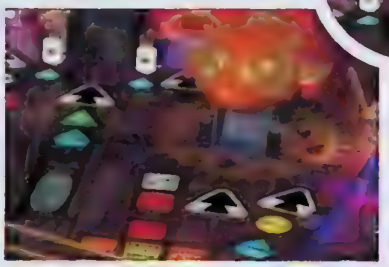
Betyget i det här spelet beror till stor del på hur många som spelar. Är ni fyra pers (skaffa multitapp!) är det rasande kul. Är man ensam bör betyget läsas som en sjua.

9 AV 10



Du kan studera flipperbordet in i minsta detalj innan du börjar spela. Det är egentligen en trevlig funktion.





Du kan välja att se bordet ur tre olika vinklar när du spelar. Fast egentligen är det bara den ena som är riktigt praktisk.

GILLAR DU FLIPPER? DÅ BORDE DU GILLA DEN HÄR FLIPPERSIMULATORN

Pro Pinball: Fantastic Journey

”Det här känns förvånansvärt mycket som riktigt flipper”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Empire
UTVECKLARE:	Cunning Developments
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Flipper
DISTRIBUTÖR:	Wendros
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

PRO PINBALL: TIMESHOCK

Ett av de andra bra spelen i flipperserien.

Det här är det fjärde flipperspelet i *Pro Pinball*-serien. Spelen i den serien har alltid utmärkt sig för att vara mycket snygga, välgjorda och verklighetstrogna, och det senaste spelet är inget undantag.
I spelet ingår bara ett bord, men det är mycket detaljerat och väldesignat, så det känns inte riktigt som att man kan klaga på detta faktum.
Grafiken är mycket snygg och övertygande, och särskilt själva flipperkulan är imponerande verklighetstrogen. Alla lampor, ramper, flipprar och annat ser precis ut som på ett riktigt flipperspel.

Det märks att de som gjort det här spelet är åkta flipperfantiker. Innan du börjar spela kan du ställa in lutningen på bordet, bestämma i vilken kondition det ska var (sprillans nytt, begagnat eller på gränsen till utslitet); du kan komma åt en inställningsmeny i flippret där du bestämmer hur höga poäng som krävs för en knack (flippertermen för att få ett extraspel) och så vidare.

Det finns också en rätt mysig funktion som låter dig studera flipperspelet in i minsta detalj. Det fungerar så att du väljer vilken del av bordet du vill studera närmare, och sedan kan du zooma in och ut kring just det området. Och när jag säger zooma menar jag verkligen zooma! Du kan komma så nära bordet att du i princip bara ser en av de små lamporna i bild. Det är väldigt snyggt gjort och gör faktiskt att man uppskattar bordet mer sedan, när man väl spelar på det.

Det är rätt kul att spela *Fantastic Journey*. Jag har ingen aning om vad den konstiga historien går ut på, men ibland spelas det upp små videosekvenser på skärmen där man antingen åker ubåt eller gräver sig genom jorden.

Musiken som spelas är klart bra, och den ändras beroende på vad som händer i spelet. När du aktiverat multi-ball eller någon tidsbegränsad extrafunktion blir det alltid väldigt stressig musik som får dig att tänka: ”snart förlorar jag kulan!”.

Det här känns förvånansvärt mycket som att spela flipper på riktigt. Den rätta känslan infinner sig. Man blir till och med lika arg när man förlorar en kula som när det händer i verkligheten. Fördelen här är att du slipper hosta upp en tiokrona till om du vill spela mer.

Visst är riktigt flipper mycket roligare, precis som att man hellre skulle köra rally på riktigt än att göra det i *Gran Turismo 2*. Men det betyder inte att spelet är värdelöst. Tvärtom är det här ett riktigt proffsigt och underhållande flipperspel. ■

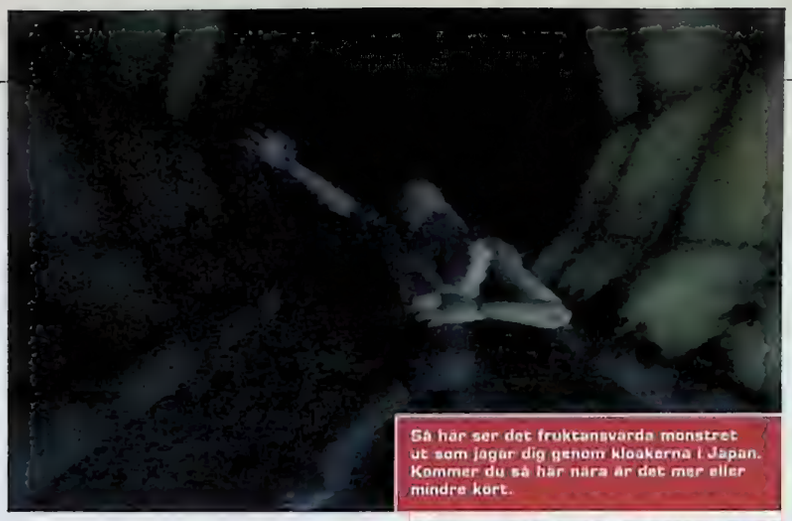
Tommy Rydling

Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

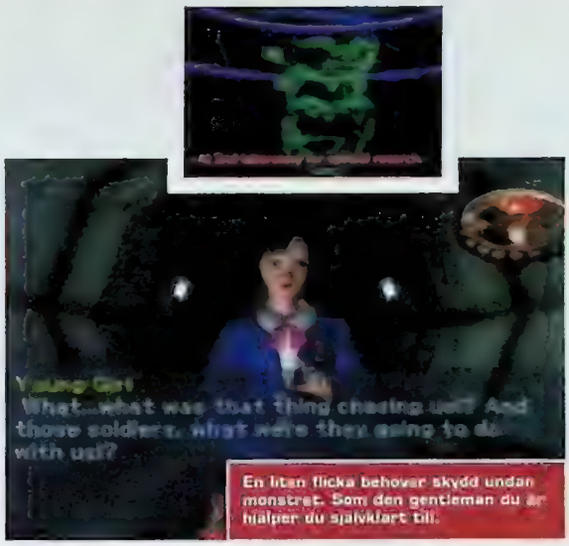
GRAFIK:	Mycket verklighetstrogen och bra	8
SPELBARHET:	Riktigt kul om du gillar flipper	8
LIVSLÄNGD:	Klart man tröttnar efter ett tag	7

TOTALT
Det här är ett imponerade flipperspel och det ska så klart ha ett högt betyg. Om du inte tycker att det är en idiotisk idé med ett flipperspel till PlayStation så bör du kolla in det.

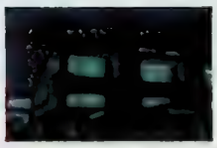
8 AV 10



Så här ser det fruktansvärda monstret ut som jagar dig genom kloakerna i Japan. Kommer du så här nära är det mer eller mindre kört.



En liten flicka behöver skydd undan monstret. Som den gentleman du är hjälper du självklart till.



SEGT JAPANSKT ÄVENTYR SOM BLANDAR BRA OCH DÅLIGT

Hellnight

I sina bästa stunder är det här spelet riktigt mysläskigt

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3

Är det ett läskigt äventyr du vill ha är det Resident Evil 3 du ska köpa. Punkt slut.

Titeln *Hellnight* låter ju väldigt spännande. Fast i praktiken är spelet bara spännande i undantagsfall.

Du är en kille som jagas av ett monster i Japan. Du flyr ner genom en brunn i gatan och kommer till en undre värld där ännu fler monster och mörka hemligheter gömmer sig. Ganska snart får du sällskap av en söt liten flicka som vill följa med dig. Tillsammans tränger ni längre och längre in i Japans undre värld.

Du ser dina omgivningar i förstapersonsperspektiv och går helt enkelt dit du vill gå. Vanligtvis utspelas allt i realtid, men ibland kommer du till sarskilt intressanta platser, och då pausas spelet. Det kan till exempel handla om att du går in i ett rum där det finns spännande saker att rota bland. Vid dessa tilfällen påminner det hela om ett oerhört simpelt och begränsat äventyrsspel. Du får styra runt en markör på skarmen, och den hoppar automatiskt mellan samtliga intressanta föremål i rummet. Oftast är det bara två saker i ett rum som man kan titta på. Ett bra exempel är det forsta rummet i hela spelet. Du står i något slags pannrum och kan ställa markören over en kofot och en lös planka i golvet. Hmmmm? Klurigt, det här!

När du går runt i de underjordiska lokalerna jagas du av ett ohyggligt monster. Det är rätt spänannde gjort, för du hör hur monstret hasar omkring i gångarna, och flickan som slagit dig folje varnar ibland när monstret är nära. Hon kan nämligen kanna nar onda varelser är i narheten. Fiffigt.

Du kan också välja att springa, om du skulle få lite bråttom (till exempel om monstret fått syn på er). Då finns det en annan läcker finess, som gör att handkontrollen vibrerar kraftigt i takt med dina hjärtslag. Och efter ett tag är du så utmattad att du inte kan springa längre. Det är klart effektfullt, och i sina basta stunder är spelet riktigt myslaskigt.

Sen märker man tyvärr att det är på tok for segt och begransat. Sarskilt de ursimpla aventyrsbitarna, dar man letar upp saker i de olika rummen, är nästan skrattretande. Lägg till detta en i det närmaste uråldrig grafik och ganska linjar story så förstår ni kanske att det inte är något höjdarspel.

Det har ar en marklig blandning av nytänkande och extremt gammal skåpmat som man inte riktigt blir klok på. Däremot är det klart bortom allt tvivel att du inte ska kopa det till fullpris. ■

Tommy Rydling

SVENSKA PlayStation Magasinet

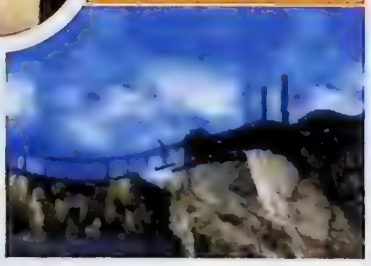
BETYG

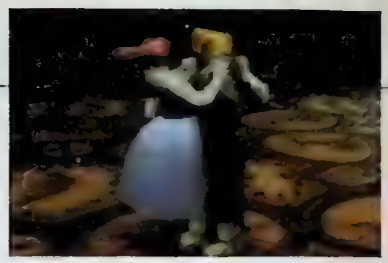
GRAFIK:	Gammaldags och enkel	6
SPELBARHET:	Blandar nytänkande och gammal skåpmat	6
LIVSLÄNGD:	Men riskerar att somna efter en timme	5

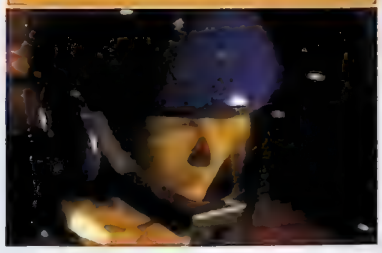
TOTALT

Spelet lyckas fascinera i korta ögonblick då och då, men för det mesta är det trogt och trist. En bättre äventyrsdel hade vant på sin plats. Som det nu är kan vi inte rekommendera spelet

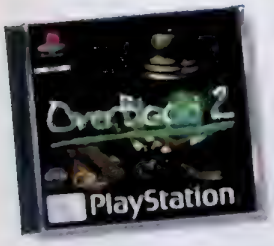
6 AV 10







HUR HAKAR MAN PÅ *FINAL FANTASY*? GENOM ATT IMPORTERA LITE MANGA-FEELING



Overblood 2

”Föreställ dig en blek version av *FFVII* med hjärtat utslitet”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	PBH Systems
UTVECKLARE:	Riverhillsoft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VII

Ett av de bästa spelen någonsin. Ett måste för alla RPG-fans.

Det är svårt att bortse från hotet från kloningstekniken. Glöm fåret Dolly, det är TV-spelen som råkar värst ut. Att försöka förbättra framgångsrika spel är ingen nyhet, och ofta blir klonerna ganska bra mutationer med förbättrad teknologi. Men det dyker även upp en del oönskade avkommor – som *Overblood 2*.

Föreställ dig en blek version av *Final Fantasy VII* med hjärtat utslitet. Det har allt från en Cloud-liknande hjälte och en dystopisk planet med maskiner stora som städer till extema, förrenderade miljöer – här har det plockats så mycket från *Final Fantasy VII* att man måste kolla så inte PBH Systems har knyckt ens exemplar. Men är *Overblood 2* åtminstone en starkare och snabbare kopia? Tyvärr inte.

Här finns bara ett par nya idéer, främst en helt rörlig 3D-vinkel och strider i realtid. Men värst är att man skippat rollspelselementen till förmån för action. Dessutom är spelets design exceptionellt illa vald. 3D-vinklarna är ambitiösa, men grötiga och nerlusade med problem. Alla problem är märkliga, och man kan vandra runt i evigheter innan man lyckas få igång rätt FMV-sekvens som för spelet vidare. Striderna är klumpiga och saknar både smidigheten i *Tomb Raider* och effektfullheten i *Final Fantasy VII*, men vad som verkligen sänker *Overblood 2* är dess begränsning.

Visst, det är svårt att överföra episka, japanska äventyrsspel till väst, men det är ingen orsak till att resultatet måste bli dåligt. Dialogen i *Overblood 2* är så usel att den blir skrattretande. I öppningssekvensen undrar en sexig, asiatisk cyberbrud på fullaste allvar vad hon ska köpa till faster Jane i julklapp. Det blir absurt och förstör stämningen redan från början, vilket även gäller för bakgrundshistorien, som börjar med "Allt liv på Jorden har blivit helt beroende av kylmaskiner sedan händelsen känd som "Jordens plötsliga död". Det är snart jul år 2115 och East Edge är ovanligt färgsprakande."

Om du är rik och gillar svart humor kan du kanske uppskatta sådant här nonsens. Alla vi andra, som är bortskämda med stämningsfulla spel som Squares klassiker eller *Silent Hill* hittar inget av intresse här – och absolut inget värt att klona. ■

Owain Bennallack

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Detaljerade förrenderade scener, men dålig 3D-kamera	6
SPELBARHET:	Saknar både stämning och spänning	3
LIVSLÄNGD:	Kan hålla på i evigheter – om man vill. Det vill man inte	5

TOTALT
Overblood 2 är en usel variant av *Final Fantasy VIII* och pengar kastade i sjön. Det saknar både spelbarhet och stämning, och bör undvikas.

4 AV 10

SPELIA

KÖPER BYTER SÄLJER

Nya spel:

Cool Boarders 4 · Ehrgeiz · ISS Pro Evolution · Resident Evil 3 · Urban Chaos

Pistolpaket:

Time Crisis + Pistol

Begagnade spel:

Azure Dreams · Constructor · Premier Manager '98 · Street Skater · V-Rally

Minneskort:

Minneskort 15 Block · Minneskort 30 Block

Obs! spelen i listan är endast ett urval ur SPELIAS sortiment, besök: www.spelia.se eller ring: 08 - 150 600 för fullständigt sortiment

Platinum & REA spel:

Titel	Nytt	Beg.	Vi köper
Actua Golf 3	199	150	50
Actua Soccer 3	199	150	50
Alien Trilogy	249	200	75
Breath of Fire 3	299	250	100
Circuit Breakers	199	150	50
Colin McRae Rally	249	200	75
Command & Conquer	249	150	50
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Croc	249	150	50
Die Hard Trilogy	249	150	50
Doom	249	200	75
Extreme Snowbreak	299	250	100
Final Fantasy 7	179	150	50
G-Police	249	150	50
Gran Turismo	249	200	75
Grand Theft Auto	249	200	75
Heart of Darkness	249	150	50
Herkules	249	200	75
KKND	249	200	175
Medievil	249	200	75
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Micro Machines V3	249	200	75
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Moto Racer	249	200	75
Music	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA Fastbreak '98	299	250	100
Oddworld Abe Exodus	449	300	125
Oddworld Abe Odess	249	200	75
Porsche Challenge	249	50	25
Pro 18-World T Golf	249	200	75
Rayman	249	200	75
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Resident Evil	249	150	50
Resident Evil 2	249	200	75
Rollcage	299	250	100
Soul Blade	199	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Time Crisis	249	200	75
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	249	200	75
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Track & Field	249	200	75
Worms	249	200	75

Ordinarie spel:

Titel	Nytt	Beg.	Vi köper
40 Winks	449	400	175
Ace Combat 3	449	—	—
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer 2	—	300	125
Actua Tennis	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	300	125
Air Combat	—	150	50
Air Combat 2	—	300	125
Allied General	—	400	175
Alone Dark-Jack Is B.	—	200	75
Alugdra	449	200	75
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	200	75
Area 51	—	250	100
Asterix	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	—	250	100
Azure Dreams	499	300	125
Barbie Race & Ride	199	150	50
Batman & Robin	299	250	100
Beatmania	RING		
Blaze & Blade	449	400	175
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Broken Sword	—	250	100
Broken Sword 2	—	250	100
Bugs Bunny	449	400	175
Bugs Life	399	350	150
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 4	449	400	175
Buster & the Beanstalk	449	400	175
Capcom Generations	479	400	175
Carmageddon	449	400	175
Casper	—	300	125
Castlevania	—	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
ChampionshipMotocross	449	400	175
Chill	199	150	50
Chocobo Racing	479	400	175
Chronicles of Sword	—	150	50
Civilization 2	349	300	125
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	299	250	100
Constructor	449	300	125
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 4	399	—	—
Crash Bandicoot 3	449	300	125
Crash Team Racing	399	350	150
Croc 2	449	400	175
Crypt Killer	—	150	50
D	—	200	75
Dark Forces	—	300	125
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers 3	479	250	100
Davis Cup Tennis	—	200	75
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Demolition Racer	449	400	175
Descent 2	—	100	25
Destrega	399	350	150
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Diablo	299	250	100
Dino Crisis	449	400	175
Discworld	—	200	75
Discworld 2	—	300	125
Discworld Noir	449	—	—
Disne's Activity Centre	249	200	75
Disney's Magical Tetris	399	350	150
Diver's Dream	429	350	150
Downhill Mountain B.	449	—	—
Driver	429	300	125
Duke Nukem	—	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Earthworm Jim 2	—	350	150
ESPN Extreme G.	—	150	50
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	—	300	125
Excalibur 2555 AD	—	100	25
Exhumed	—	150	50
F1 World Grand Prix	449	400	175
Fade to Black	—	100	25
FA Manager	449	400	175
FA Premier Stars	429	350	150
Felony 11-79	—	200	75
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	250	100
FIFA 2000	449	400	175
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Fighting Force 2	449	—	—
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 8	499	—	—
Fisherman's Bait	449	400	175
Fluid	399	350	150
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	249	200	75
Formula 1 '99	449	—	—
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	—	100	25
Future C. LAPD 2100	429	350	150
G-Darius	429	400	175
Gex	—	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Global Domination	479	250	100
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto 2	399	350	150
Gran Turismo 2	399	—	—
G.T.A Value Pack	429	—	—
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Guardians Crusade	449	400	175
Gungage	449	400	175
Guilty Gear	449	400	175
Hard Edge	449	350	150
Hell Night	449	400	175
Herc's Adventure	—	400	175
Hexen	449	150	50
Hot Wheels	449	400	175
Hugo	399	350	150
Hugo 2	399	300	125
In the Hunt	—	350	150
Independence Day	—	250	100
Int. Super Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	300	125
ISS Pro Evolution	449	—	—
Jade Cocoon	399	350	150
Jersey Devil	—	250	100
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jumping Flash 2	—	150	50
Jurassic Park (Warpath)	429	—	—
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kingsley	429	—	—
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings 2000	429	350	150
Kurushi	449	150	50
Kurushi Final	399	350	150
Kula World	399	350	150
Legacy of Kain	—	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	479	400	175
Lego Racer	429	350	150
Lego Rock Raiders	429	350	150
Le Mans 24 Hrs	449	400	175
Lemmings Collection	349	300	125
Little Big Adventure	—	200	75
LMA Manager	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	—	250	100
Lost Vikings 2	—	150	50
Lost World-Jurassic	—	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic :The Gathering	449	400	175
Mass Destruction	—	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	—	200	75
Medal of Honour	429	—	—
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	350	150
Metal Gear Special M.	249	200	75
Millenium Soldier	399	350	150
Mission Impossible	449	400	175
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monkey Hero	399	350	150
Moto Racer 2	449	300	125
Motorhead	299	200	75
MTV Snowboarding	449	400	175
Mulan	299	250	100
Music 2000	429	350	150
Myst	—	350	150
Nagano W.Olymp.'98	—	150	50
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nascar '99	429	350	150
Nascar 2000	449	400	175
NBA In the Zone 2	—	150	50
NBA In The Zone '98	—	400	175
NBA Jam Extreme	—	100	25
NBA Live '99	429	350	150
NBA Live 2000	429	—	—
NBA Pro '98	—	200	75
NBA Pro '99	449	400	175
Need for Speed	249	200	75
Need for Speed 2	—	250	100
Need for Speed 3	—	300	125
Need for Speed R C	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Quaterback C. '98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	—	50	25
NHL '98	—	50	25
NHL '99	449	150	50
NHL 2000	449	400	175
NHL Breakaway '98	—	150	50
NHL Face Off '98	—	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Nuclear Strike	—	150	50
O.D.T	479	300	125
Olympic Games	—	250	100
Overblood	—	100	25
Overboard!	—	250	100
PacMan World	399	350	150
Parappa the Rapper	399	150	50
Pete Sampras Tennis	—	350	150
Pandemonium	—	200	75
Pandemonium 2	—	400	175
Panzer General	—	350	150
PGA '97	—	200	75
PGA '98	—	250	100
PGA European Golf	—	400	175
Pitfall 3D	—	100	25
Player Manager	—	200	75
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Point Blank	399	350	150
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Poy! Poy!	—	300	125
Poy! Poy! 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	200	75
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	—	250	100
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro 18	249	200	75
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro Pinball	—	350	150
Pro Pinball Big Race	449	150	50
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Rainbow Six	429	—	—
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	—	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Racer	—	150	50
Rat Attack	449	400	175
Rayman 2	RING!!		
RC Stuntcopter	449	400	175
Ready to Rumble Box.	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	—	350	150
Rebel Assault 2	—	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 3	449	—	—
Re-Volt	449	400	175
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Ronin Blade	399	—	—
R-Types Collection	479	200	75
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
SCARS	399	350	150
Shadowman	449	400	175
Sim City 2000	—	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skullmonkeys	449	250	100
Sled Storm	429	350	150
Small Soldiers	429	350	150
Smurfarna	399	350	150
South Park	449	400	175
Soviet Strike	249	100	25
Speedfreaks	399	350	150
Spice World	249	200	75
Spot Goes Hollywood	—	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro 2	449	350	150
Star Wars Phantom M.	449	400	175
Streetfight Ex Plus	—	350	150
Streetfighter Alpha	—	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	—	—
Streetfighter Alpha 3	449	400	175
Streetfighter Collect.	449	400	175
Streetfighter Coll 2	—	350	150
Street Skater	429	250	100
Sukoden	—	250	100
Super Cross 2000	429	—	—
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tarzan	399	300	125
Tekken	—	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	—	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Tetris Mag.Utmaningen	399	350	150
Theme Hospital	—	350	150
This is Football	429	350	150
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Woods '99	429	350	150
This is Football 2	429	—	—
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tombi	399	350	150
Tomb Raider 3	449	300	125
Tomb Raider 4	449	400	175
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Tomorrow Never Dies	429	350	150
Tony Hawk Skateboard.	449	400	175
Top Gun	—	300	125
Toshinden	—	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total NBA '98	399	350	150
Track & Field 2	479	—	—
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Twisted Metal	—	300	125
Twisted Metal 2	—	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
UEFA Striker	449	400	175
Um Jammer Lammy	399	350	150
Urban Chaos	449	—	—
Vandal Hearts	—	200	75
Victory Boxing JVC	—	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Vigilante 8	—	250	100
Virtual Pool	—	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotboll	479	400	175
V-Rally	249	100	25
V-Rally 2	449	400	175
Wargames	449	400	175
Warcraft 2	—	250	100
Warhammer	—	250	100
War of the Worlds	449	400	175
Warzone 2100	429	350	150
WCW vs the World	449	400	175
WCW Mayhem	429	350	150
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Wild 9	199	50	25
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	—	100	25
Wing Commander 4	—	300	125
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup '98	299	150	50
World League Soccer '99	449	400	175
Worms Armageddon	449	400	175
Worms Pinball	349	300	125
Wu-Tang Klan	449	400	175
WWF Attitude	479	400	175
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X-Com 2	—	300	125
Xena Warriors	429	350	150
X-Files	399	350	150

www.spelia.se

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:- brev & 105:- paket
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.o.m. nästa nummer av PSX Mag
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig
- Skicka in spel till SPELIA, Box [illegible]

Postorder: 08 -150 600

Orderfax: 08 -150 700

Besök våra butiker:

Nu har alla våra butiker söndagsöppet...

Tekniska Högskolan	Farsta Centrum	Vällingby Centrum
Valhallavägen 36	Storforsplan 42	Vällingbyplan 5
Tel 08 - 150 900	Tel 08 - 938 500	Tel 08 - 870 500

Mån-Fre 10-19 • Lördag 10-16 • Söndag 12-16

BILLIG VODKA OCH TETRIS – VÅRA RYSKA VÄNNER HAR MYCKET ATT STÅ TILL SVARS FÖR...

The Next Tetris

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Blue Planet
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Retrospel
DISTRIBUTÖR:	Wendros
ANTAL SPELARE:	1–2

Skaparen av *Tetris*, Alexey Pajitnov, torde vara en lycklig herre. Helt på egen hand skapade han ett av de mest framgångsrika och hållbara TV-spelen någonsin. Dessutom lär han numera ha gott om rubel. Nuförtiden behöver han inte lyfta ett finger.

Tetris har blivit en självgående kommersiell företeelse. Tack och lov är *The Next Tetris* en värdig variant av klassikern, med lagom mycket nyheter för att det ska vara värt en titt. Den största skillnaden mellan detta och originaltetris är att *Tetris* standardformer nu består av flera komponenter. Om en komponent blir hängande i luften bryts den av och faller tills den landar på något. Detta kan göra det hela väldigt komplicerat, eftersom hela linjer faller isär på oberäkneliga sätt.

Om man inte gillar denna nyhet har de även slängt in den klassiska versionen. Lägg till ett trevligt soundtrack och mjuk grafik, och du får en angenäm tolkning av ett vinnande koncept. Inget som förändrar världen, men hallå, det är *Tetris!* ■

Al Bickham

Ser detta bekant ut? När allt kommer omkring går det inte att ändra mycket mer än färger och former.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ganska klossig – men vad hade du väntat dig?	6
SPELBARHET:	Det är *Tetris*, och kan bli en rejäl utmaning	7
LIVSLÄNGD:	Ett bra pusselspel att plocka fram då och då	7

TOTALT
En relativt bra variation på ett gammalt tema. Fortfarande beroendeframkallande och en klar klassiker, men knappast originellt, trots nya inslag.

7 AV 10

PONG ÄR TILLBAKA OCH ALLA RETROFOBIKER BÖR HÅLLA SIG UNDAN

Pong

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Supersonic
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Retrospel
DISTRIBUTÖR:	Wendros
ANTAL SPELARE:	1–4

Retrospel – kul återbekantskaper med gamla arkadspel eller ett cyniskt sätt att mjölka pengar ur gammal skåpmat? Vi hoppas alltid på det förstnämnda, men i verkligheten gäller oftast det sistnämnda.

Detta är orsaken till att *Pong* känns som en överraskning. Det är inget vidare bra spel, men man har lagt ner lite tankearbete i dess skapande. Det är snyggt, fullt av nyheter och till och med bitvis riktigt gulligt. Men låt dig inte luras – det är fortfarande ett väldigt monotont spel. Använd slagträn. Slå till bollar. Försök få din motståndare att missa. Det är allt spelet går ut på, inget annat. Man tar sig genom en mängd nivåer med olika teman som bjuder på nya föremål att använda sig av för att vinna poäng. Dessa ökar bollarnas hastighet, kastar in extrabollar, eller hindrar skott. Samarbetsläget för fyra spelare kan vara kul, men trots detta kortlivat och förhållandevis ointressant. Det är svårt att motivera varför detta säljes till fullpris. Skaffa det bara om du verkligen gillar simpla spel. ■

Al Bickham

Trots en del humoristiska inslag och nya bakgrunder går det inte att komma ifrån att det här fortfarande bara är... *Pong*.

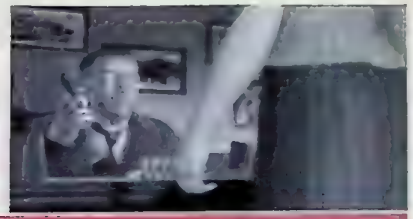
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Fängslett, men inget banbrytande	6
SPELBARHET:	För simpelt för dagens spelare	5
LIVSLÄNGD:	Inte ens ett flerspelarläge lär få oss att spela det igen	4

TOTALT
Ett högst genomsnittligt retrospel. Man skrattar lite åt det och det är välgjort, men det är extremt simpelt och bjuder inte på någonting nytt.

5 AV 10

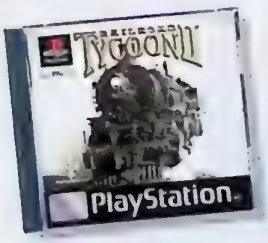
Grafiken och menyerna hade mått bra av fler detaljer och finputsning.



"Kom tåget en kvart för sent? Det är väl ingenting – vet du hur ofta tågen går i Indien?"

Se till att dra järnvägsspåren förbi alla sovrumsfönster! He he he...

KAN DU HÅLLA TIDERNA BÄTTRE ÄN PENDELTÅGEN I STOCKHOLM?



Railroad Tycoon 2

"Detta är ett matnyttigt spel för alla blivande SJ-chefer"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Pop Top
RELEASEDATUM:	Mars
GENRE:	Strategi
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

THEME HOSPITAL

Lugna underbetalda sköterskor medan du hittar ett botemedel mot vass tunga

Ånglokens tid. Den tid då inget, varken bufflar, mexikanska banditer eller hjältinnor fastbundna vid rälsen, kunde stoppa tågen från att komma fram i tid. Tack och lov har bromstekniken kommit en bit på vägen sedan dess.

Railroad Tycoon II, ett strategispel som utspelar sig på ånglokens tid, är redan en hit som PC-spel. Här ska man lägga räls och bygga stationer, köpa aktier, välja rätt gods att frakta för bäst profit, samt konkurrera ut rivalerna.

När man väl lärt sig grunderna upptäcker man att man kan kontrollera ännu mer. Man kan ta över sågverk och bomullsfabriker, förbättra sina områden med att sätta upp telegrafpålar och öka passagerarservicen, och till och med hänga på börsen – allt medan man anställer och sparkar personal. En hel uppsättning kartor och kampanjscenarier tar oss med till allt från den amerikanska södern till Kina, och här finns gott om historiska referenser. Detta är ett matnyttigt spel för alla blivande SJ-chefer.

De som förväntar sig att få leka med en virtuell modelljärnväg kommer att bli besvikna. Löjligt nog kan man inte heller gräva tunnlar, utan måste ta sig förbi berg och kullar på andra sätt. Spelet går främst ut på att sköta ett företag, snarare än att bygga saker, och här finns förutsättningar för att göra pengar på kul sätt.

Men någonting har gått fel i denna konvertering. Ett första tecken är den undermåliga grafiken. Expresstågen är inte mycket mer än en samling prickar, och enda sättet att känna igen byggnader är att klicka på dem.

Bristen på detaljer är trist, och när man väl byggt upp sitt imperium är det ingen vacker syn. All text är skriven i fula typsnitt, och trots en massa snabbkommandon måste man använda sig av ett musanpassat gränssnitt styrt med handkontrollen.

Detta är synd, eftersom spelets intensiva bokföring kräver bättre presentation och snabbhet än det Pop Top kommer med. Det går inte att förneka att det döljer sig ett bra spel här, och strategi fanatiker bör kolla upp det, men det krävs ett ohyggligt tålamod (vilket i och för sig alla som pendlar lär ha). ■

Zy Nicholson

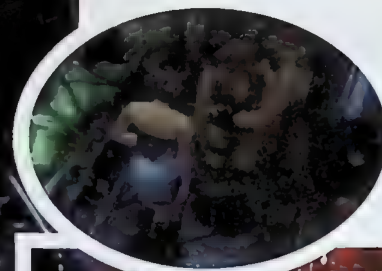
SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Suddig, låguppläst och fula menyer	4
SPELBARHET:	Bra tågstrategispel drabbat av kasst gränssnitt	7
LIVSLÄNGD:	De har klantat sig – det går inte att spara halvvägs	3

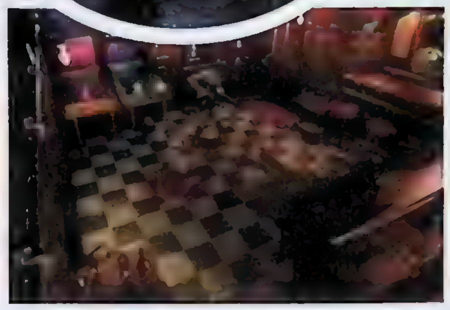
TOTALT
Railroad Tycoon II borde ha blivit en höjdare på PlayStation, men detta är en fruktansvärd konvertering som har sabbat ett bra spel. En miserabel sorja

5 AV 10

[illegible]



När kameran zoomar ut känner man genast att något otäckt kommer att inträffa.



DIALOG LIKA RUTTEN SOM DESS ZOMBIER... VÄLKOMMEN TILLBAKA, *RESIDENT EVIL*

Resident Evil 3: Nemesis

”Den ständiga spänningen knäcker

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM	Februari
GENRE:	Action/äventyr
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

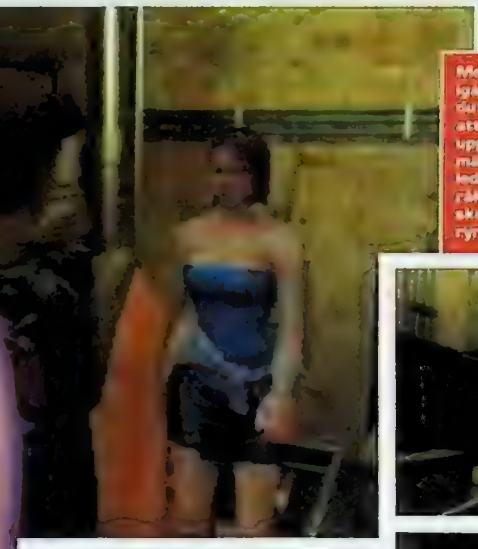
I väntan på att Hollywood äntligen ser till att göra långfilmen har Capcom gått händelserna i förväg och gjort sin egen extravaganta version av spelet *Resident Evil*. Föregångarna kändes kanske som B-filmer med usla manus, men här kommer *Resident Evil 3: Nemesis*, millenniets mest påkostade och specialeffekt-späckade zombiespektakel.

Under äventyrets gång får spelaren se hela Raccoon City överleva en exploderande bensinstation och styra ett herrelöst tåg längs en gata fullsmockad med köttätande levande döda.

Resident Evil 3: Nemesis är inte bara det bästa Capcom någonsin producerat, utan även ett av de bästa PlayStationspelen någonsin – och det vill inte säga lite.

Vi ställer oss nästan tveksamma till att kalla *Resident Evil: Nemesis* för "spel". Capcoms episka verk är så mycket mer än så. När spelaren tar sig genom de kusligt öde gatorna skapar specialeffekterna (både de grafiska och de på ljudspåret) en stämning som inte står de bästa zombiefilmerna efter. När Capcom har tagit spelet ut på Raccoon Citys gator har de lagt ett potentiellt krokben för sig själva. Faran att de skulle förlora den klaustrofobiska känslan från de två första spelen var överhängande. Men som tur är så blev det inte så. *Resident Evil 3: Nemesis* genomsyras av en ofrånkomligt hotfull stämning.

Genom att låta spelaren gå runt i Raccoon City har man paradoxalt nog lyckats öka känslan av fångenskap och fara, i stället för att minska den. Hela staden har förfallit. Man är omgiven av ruiner och övergivna bilar... Hur i hela världen ska man kunna ta sig helskinnad ur detta – i synnerhet som döden verkar lura bakom varje hörn?



Mellansekvenserna håller storyn igång. När du träffar på Carlos blir du informerad om att du kommer att plockas upp med helikopter när uppdraget är slutfört, men du märker även att Umbrellastyrkans ledare uppför sig märkligt. Hon råkar se honom skjuta ihjäl en skadad medlem av styrkan. Och storyn tar en ny vändning.

slutligen ens koncentration

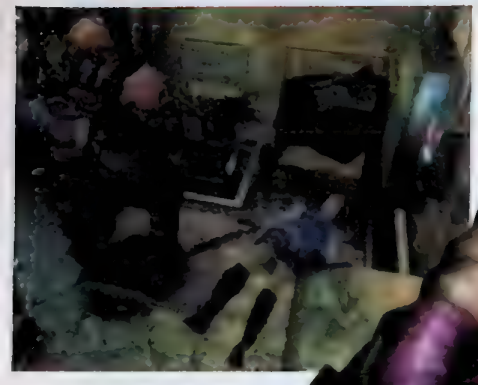
Zombier sliter sönder alla provisoriska barrikader i sin jakt på föda, eller kastar sig ut från i det närmaste osynliga skråphögar för att bita en i nacken när man är som mest oförberedd. Dessa mindre, men mycket effektiva, chockeffekter ökar spänningen genom hela spelet, men blir aldrig uttjatade. Här och var har Capcom även lagt in en olycksbådande tidning som blåser förbi och en och annan hundracka som attackerar dig. Långsamt tar spelet ett starkare grepp om dina nerver. Man sitter på helspänn, men till slut blir spänningen för mycket, man tappar koncentrationen för ett ögonblick – och upptäcker att man plötsligt är ett lämpligt byte för de faror som lurar i skuggorna.

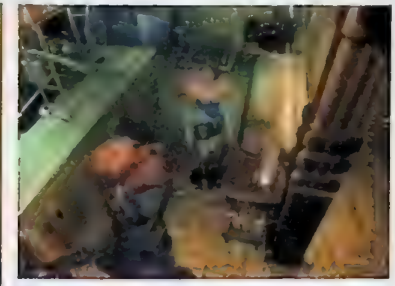
En sidoeffekt av det större spelområdet är att Umbrellapesten som sveper över landet ger intryck av att vara större. *Resident Evil 3: Nemesis* tar till och med vid där *Resident Evil 2* slutade. Under ett besök på polisstationen upptäcker man flera avspärrade rum, vilket ger en vink om att massakern kommer att fortsätta.

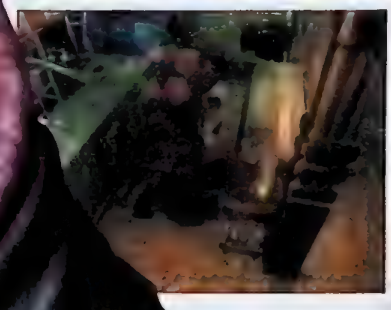
Man börjar spela som seriens hjältinna Jill Valentine, som befinner sig mitt i en tilltagande zombiekris. Halvvägs genom spelet tar Carlos vid, en kaxig medlem av Umbrellas kommandostyrka som skickats för att stoppa epidemin.

Sedan spelar man åter som Jill när det är dags för den skräckinjagande upplösningen. På ett effektivt sätt används det förra spelet som en liten del i en mycket större historia. När det gäller zombiehistorier är *Resident Evil 3* rena rama *Borta med vinden*. Spelet lyckas hålla en imponerande hög nivå på detaljrikedomen rakt igenom. Bland miljöerna finns en övergiven restaurang, ett kraftverk, rådhuset, tidningsredaktioner, laboratorier och garage, vilka alla används i spelets gåtor. Smala gränder leder spelaren in i shoppingområden, där lik ligger utspridda och de levande döda smyger omkring i jakt på mat (det vill säga dig).

Nemesisvarelsen dyker upp med jämna mellanrum. Visserligen rör han sig på ett ganska förutsägbart sätt, men nog drabbas man av panik, alltid. Han gör entré utanför ett kafé eller inne på polisstationen genom att kasta sig genom ett fönster och visa vad han anser om S.T.A.R.S. Han attackerar på två sätt – antingen sopar han golvet med dig, eller pepprar dig med raketer.

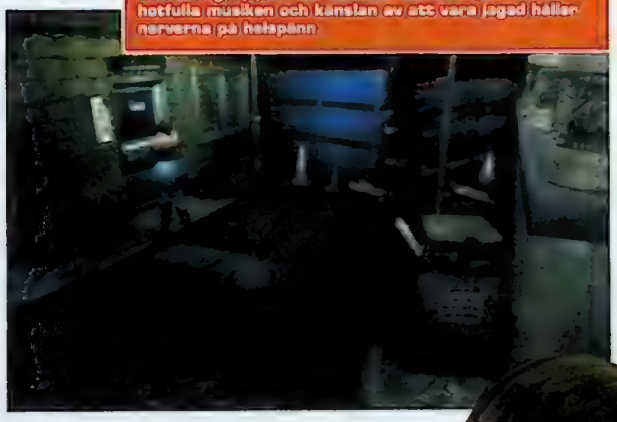






En av George Romeros (regissören som gjorde *Dawn of the Dead*) bästa idéer var att låta sina zombier vara vanliga människor som bara råkat ut för zombie-attacker. *Resident Evil 3: Nemesis* använder sig av detta koncept, och bjuder på zombier i form av till exempel feta män, döda poliser och andra, vanliga innevånare. Lägg till detta det smarta användandet av ljud-effekter. Den olycksbådande tystnaden störs av stönande zombier, skottlossning hörd på avstånd och ett och annat skrik från zombiernas offer. När stämningen är som mest påträngande, då är det dags för...Nemesis! För att hålla konceptet fräscht har Capcom gjort diverse förändringar i *Resident Evil*-upplägget. För det mesta är dessa förändringar små, men det otroliga Nemesismonstret är en extrem förändring till det bättre.

Bakom dig, tjejen! De klaustrofobiska miljöerna, den hotfulla musiken och känslan av att vara jagad håller nerverna på helspänn.



HUR MAN...

KNÄPPER FLERA ZOMBIER I EN SMÄLL

Håll ett öga på bakgrunderna när du attackeras av zombiegäng. Vissa rum innehåller föremål som kan användas för att utplåna hela rasket i ett svep. Oljetunnor kan sprängas med ett välplacerat hagelskott, medan laboratorier innehåller rör som kan knäckas för att släppa ut zombiedödande gaser...

...å andra sidan kan du ju alltid låta kräken ställa upp sig på rad som om de ska till att dansa jenka. Se hur många huvuden ett hagelskott kan plöja genom.

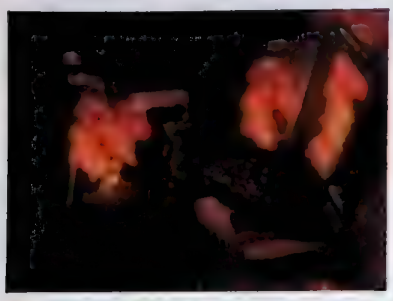
Hotet uppenbarar sig regelbundet

Av orsaker som blir mer uppenbara allt eftersom du tar dig igenom spelet, förföljs man hela tiden av denna ohyggliga varelse, som hatar S.T.A.R.S. Han är bortåt tre meter lång, beväpnad med raketgevär och gör entré genom att kasta sig in genom ett fönster och avfyra raket efter raket mot dig. Det är sannerligen svårt att undvika panik när denna best sätter efter en.

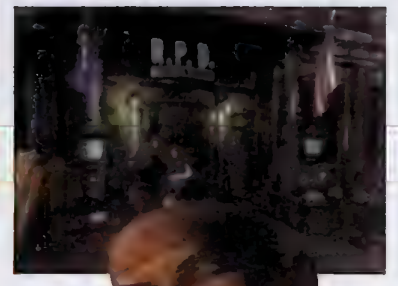
Nemesismonstret kan bara stoppas om man får in en rad direktträffar med det tyngre artilleriet. Enbart granater, maskingevär och magnum-kulor har en liten chans att hejda honom. Tack och lov går det alltså att få honom att stanna upp, så att man får en chans att smita – men han stannar aldrig upp för gott. Nemesis skugga hänger över en genom hela spelet. Hotet uppenbarar sig regelbundet och gör att du som spelare sitter på helspänn. Du behöver mota honom ett antal gånger under spelet, och du kommer ha fullt upp med att bara överleva dessa skräckfyllda möten.

Capcoms andra drag för att inte göra *Resident Evil 3: Nemesis* alltför förutsägbart är också en bra idé, om än inte lika lyckad som Nemesismonstret. När händelserna i Raccoon City blir värre får vi i mellansekvenser se vilka problem som väntar oss längre fram. Detta kan innebära allt från Nemesis återkomst till ännu en attack av upp till tio zombier. När detta händer blir skärmen vit, och två textalternativ dyker upp.
Det är upp till dig att välja vad du vill göra. Vilket du än väljer innebär det att handlingen påverkas på något sätt.
Det bästa exemplet på detta är när Jill löser ett problem i en övergiven kraftstation. När hon ska ge sig därifrån dyker det upp ett dussin zombier utanför den stängda dörren. Hon kan antingen stanna och slåss (svårt) eller kortsluta generatorn (smart). Det sistnämnda innebär att miljoner volt strömmar genom zombierna och steker dem på fläcken. Ännu en fantastisk scen ur ett lika fantastiskt spel.

En annan nyhet i detta spel är att du kan hitta olika typer av ammunition och kombinera dessa för att få fram nya, ännu dödligare, ammunitionstyper.

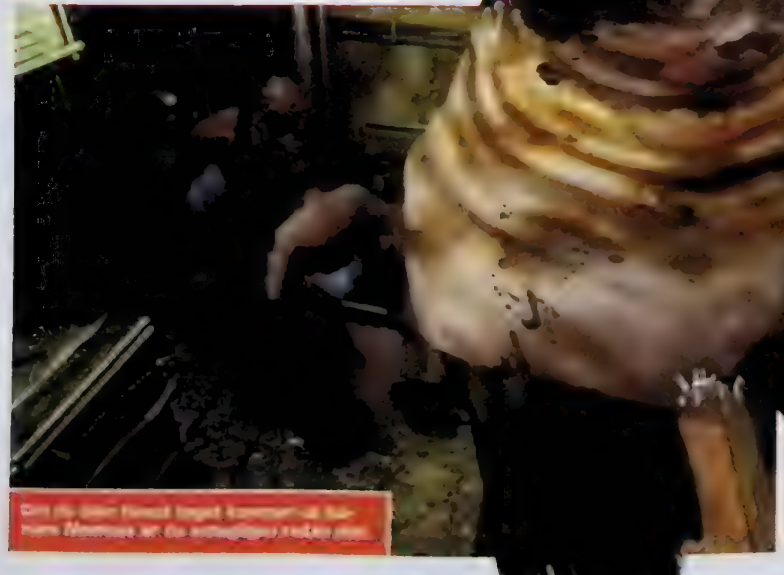


Grafiken, i synnerhet bakgrunderna, är superb. Raccoon City är en röra, och varje scen inger en känsla av katastrof.



Jill munhuggs med några varelser innan hon trättnar och skjuter ner dem. Kvinnor kan!

Snacka om skräll till

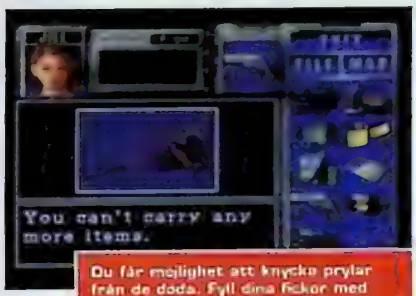


Till exempel kan du på detta sätt få fram eldpatroner, köldpatroner och syrapatroner. Totalt finns det 13 olika ammunitionstyper du kan experimentera fram.

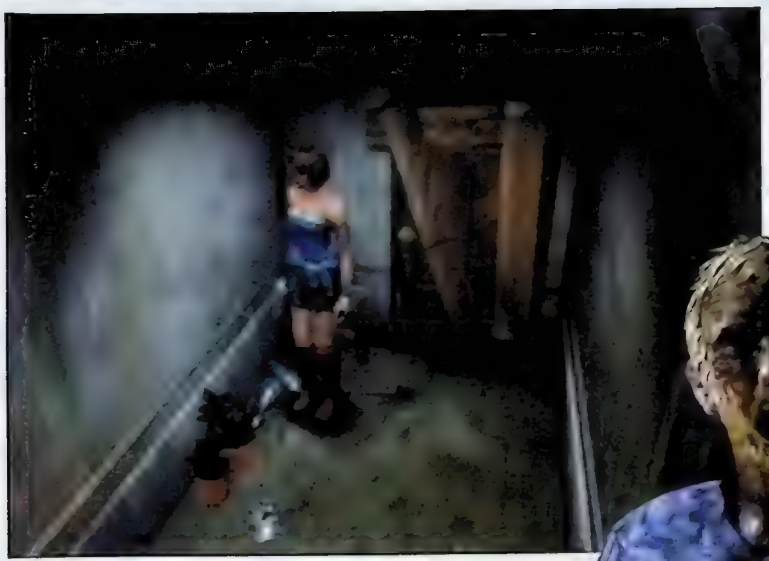
Efter det ganska tama dinosaurieliret *Dino Crisis* kommer Capcom tillbaka starkt med *Resident Evil 3: Nemesis*. Om man bara utgår från dess utseende är det lätt att tycka att det bara är en uppsnofsad version av föregångarna. Och det är inte mycket som har hänt med själva upplägget och gränssnittet. Ettan var banbrytande och chockerande. Tvåan och trean har i princip bara mer av det goda, och den fantastiska chockeffekten som ettan levererade är så klart borta vid det här laget. Men med ett sådant argument missar man hela poängen. Visst, alla problem kanns bekanta och följer den vanliga mallen som vi vant oss vid vid det här laget, men detta tillhör också spelets styrkor.

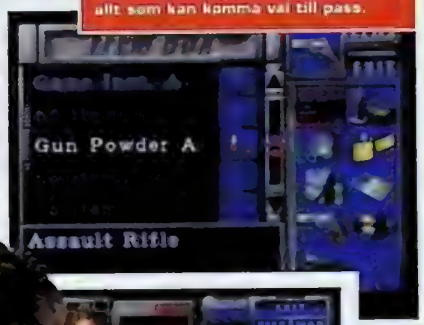
Problemen håller nämligen exakt rätt svårighetsgrad. De är logiska utan att vara uppenbara eller så långsökta att de stör flytet i spelet.

Resident Evil 3: Nemesis



Du får möjlighet att knycka prylar från de döda. Fyll dina fickor med allt som kan komma väl till pass.





HUR MAN...
BLANDAR SIN EGEN AMMO

Förfina A- och B-klasskrut för att skapa uppgraderingar för pistolen eller hagelbössan.

Du kan också blanda olika sorters krut för att skapa nya och spännande sorters ammunition.

Här har vi precis uppfunnit eldpatroner. BC innebär syrapatroner och AB granater – de kan i sin tur bli köldpatroner genom att lägga till krut av typen C.

avslutning

De låter även spelaren få fortsätta med mer handfasta aktiviteter, som att blåsa skallen av sina angripare.

Faktum är att Capcom lyckades få till *Resident Evils* alla kontroller och uppbyggnaden av gåtor på rätt sätt redan första gången.

Uppföljarna försöker hålla genren levande och fläska på med mer av samma vara – det vill säga köttätande zombier och krävande gåtor. *Resident Evil 3: Nemesis* må avsluta serien på ett logiskt sätt, men snacka om skräll till avslutning.

Spelets zombier må ruttna i en oroväckande takt, men spelet känns lika uppfriskande som en hink iskallt vatten i nyllet. Detta, mina damer och herrar, är inget annat än en modern klassiker. ■

Steve Merrett

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SILENT HILL

Ett psykologiskt checkspel, som dock inte tvekar att slänga in några hinkar blod när så kräves.

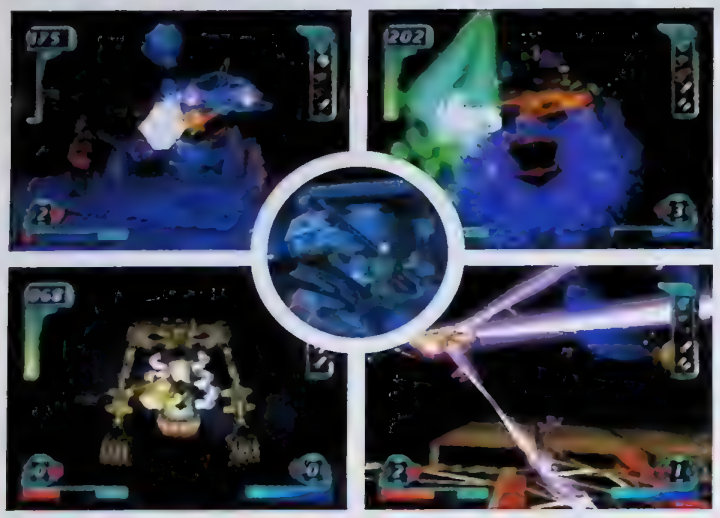
BETYG

GRAFIK:	Superb, fångar skräckkänslan perfekt	10
SPELBARHET:	Den större spelytan innebär fler problem än tidigare	10
LIVSLÄNGD:	Expertnivåerna tillför mycket	9

TOTALT

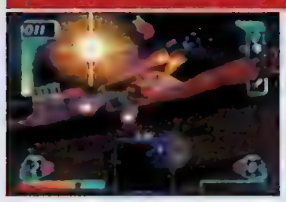
Helt enkelt briljant. *Nemesis* har trovärdiga miljöer befolkade av otaliga onda väsen och det använder sig av Raccoon Citys spretighet för att göra alla problem än mer djävulska.

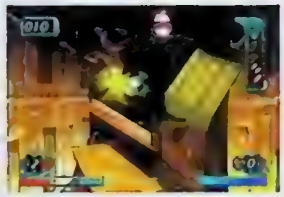
10 AV 10



Gillar du hjärndött skjutande? Då kan det här spelet passa dig, även om det är så svårt att endast *Space Invaders*-fanatiker lär känna sig nöjda.

Ganska imponerande grafik, men intrycket dras ner av att spelet går som på rails.





FÖRSVARA SOLSYSTEMET MOT UTOMJORDISKA ANGRIPARE. HAR VI SETT DET FÖRUT?

Space Debris

Uppdragen är fyllda av frenetiskt pangande och girande

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Rage
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLONY WARS: VENGANCE

Det bästa rymdstridsspelet till PlayStation.

Då var vi här igen. En utomjordisk styrka hotar mänskligheten och du – en rymdpilot – är den ende som kan bekämpa hotet. *Space Debris* är ett shoot 'em up i 3D som följer en utstakad bana. Några animerade scener försöker nu och då föra fram någon slags handling i spelet, men man behöver inte känna till detaljerna. Det räcker med att krama avtryckaren och strunta i frågorna.

Spelet följer en utstakad bana på så sätt att man kan styra sin farkost upp och ner, till höger och vänster, samt öka och sänka farten – men inte kontrollera själva färdvägen medan man skjuter sig igenom våg efter våg av fiender. Tro det eller ej, men i det här fallet är detta bra – för det här är inget spel för latmaskar. Spelet är packat med motståndskraftiga skurkar, scenerier som skakar, roterar, öppnar och stänger sig, vilket innebär att uppdragen blir rena mardrömmarna fyllda av frenetiskt pangande och girande.

Längs vägen kan man plocka upp extra energi och vapen, men eftersom hela bildskärmen är full av fiender att skjuta ner, för att inte tala om metallskrot som kommer farande och tunnlar att ta sig genom, har man inte tid att tänka på sådant.

Som om detta inte vore nog drygas de vanliga flyg-och-skjutbanorna ut med olika utmaningar som äger rum i arenor. I dessa ska man till exempel hindra jätteroobotar från att förstöra en månbas, eller spränga kärnkraftverk. För att lyckas krävs det att man planerar hur man flyger och lär sig hantera höger/vänster- och gas/broms-kontrollerna med Top Gun-precision.

Det här rymdvarelseslaktarspelet är utmanande, frustrerande och ibland helfestligt i sin genre. Det är långt ifrån originellt (man har knyckt väl mycket från SNES-klassikern *Star Fox*), och det är förbaskat svårt. Efter att ha spelat ett par timmar märker man även att ens fingrar börjar domna efter allt vilt knapptryckande.

Space Debris är ett hyfsat försök i sin genre. I grund och botten är det bara ännu ett skjutspel, och sådana tillfredställer sällan moderna spelare, men det har några underbara explosioner och en del kul idéer. Det kan vara värt en titt. ■

Keith Stuart

Officiella PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	De imponerande effekterna livar upp	7
SPELBARHET:	Skjut, skjut, skjut, gira, skjut	6
LIVSLÄNGD:	Tufft, men man lär knappast spela om det	6

TOTALT
Space Debris är ett välgjort och utmanande rymd-shoot 'em up, men hela konceptet känns lite förlegat nuförtiden. Dock ett kul spel för alla som gillade *Space Invaders*.

6 AV 10

Före

Efter

De mest intressanta förändringarna sker på människors insida. Tycker vi. Därför är PC+ en datortidning för läsarens inre utveckling.

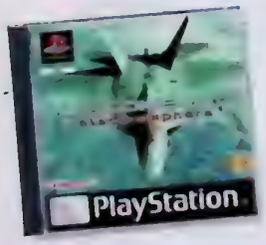
Med användarvänlighet som utgångspunkt skriver vi för att göra avancerade PC-användare ännu bättre. Därför nöjer vi oss inte med att bara rapportera om vilka nya produkter som kommer, vi skriver hur man använder dem också. Så att våra läsare kan göra framsteg. För meningen med PC+ är att det ska märkas skillnad när man har läst ett nummer av tidningen. Skillnad där den gör mest nytta.

PC+

PC+ utges av Medströms dataförlag. www.medstroms.se

Datortidningen som utvecklar din insida

HAR DU LÄNGTAT EFTER EN FLYGSIMULATOR I PC-STIL? INTE VI HELLER.



Ace Combat 3 Electrosphere

”Du behöver inte ha någon som helst vana från luftstrid”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE	1

Trots att PlayStation utan tvekan är den mest mångsidiga konsolen som går att få tag på, så var den aldrig tänkt att fungera som flygsimulator. Visst, den kan hantera hundratusentals polygoner samtidigt, så det är inga problem att skapa en realistisk flygstrid. Det är inte heller överdrivet svårt att rita F-16, F-15 och andra multimiljonkronorsplan som kan fungera i spel. Vad som däremot är svårt, är att skapa en realistisk fungerande modell av ett modernt stridsflygplan.

Namco har visat i sin *Ace Combat*-serie att man kan skapa ett koncentrat av ett gammalt hederligt arkad-shoot 'em down. *Ace Combat 3* utspelar sig i en nära framtid och erbjuder ett luftstridsspel utan minsta tanke på snygga flygplansmodeller eller manualer tjocka som en mindre roman. Å ena sidan är det en kopia på vilket PC-spel som helst med samma tema med fina detaljer, men å andra sidan handlar *Ace Combat 3* bara om direkt action från luftstrider över futuristiska städer till att beskjuta värnlösa markbaser.

Så, uppriktigt sagt består *Ace Combat 3* bara av varierande uppdrag i olika hitechflygplan. Du behöver inte ha någon som helst vana från luftstrid sedan tidigare. Du behöver inte förstå hur man navigerar från ett ställe till ett annat. Då vanliga, verkliga F-16 endast har sex missiler, så kan Namcos F-16 bära upp till 80 stycken.

Under spelets första uppdrag får du som färsking bara flyga småplan, och ju fler uppgifter du lyckas utföra, desto roligare plan får du flyga. De flygplan som presenteras i *Ace Combat 3* är F-15, F-16, MiG-33, SR71 Blackbird och en futuristisk rymdfarkost. Alla dessa har sin egen *Ridge Racer*-liknande indelning av egenskaper: attack, mobilitet, stabilitet, kraft och försvar. F-16 är smidigare och rörligare än en F-15, men saknar det bastanta skyddsskal som F-15 har. På samma sätt är SR71 Blackbird det snabbaste planet, men den har grace som en heffaklump i en hängglidare ungefär.

Precis som *Ace Combat 2* så är även den här uppföljaren tjatig, oinspirerande och kräver inte särskilt mycket av dig som spelare. Allt eftersom uppdragen varierar mellan att eliminera fallskärmar och tanks och skjuta sönder satelliter på dess omloppsbana runt jorden, så blir det mer och mer deprimerande att spela. Alla flygplan styrs på precis samma sätt även om de byter skepnad och standard. Fienden kan lätt likvideras genom en enkel manöver och mark-objekten skulle lika gärna kunna vara skyddade av

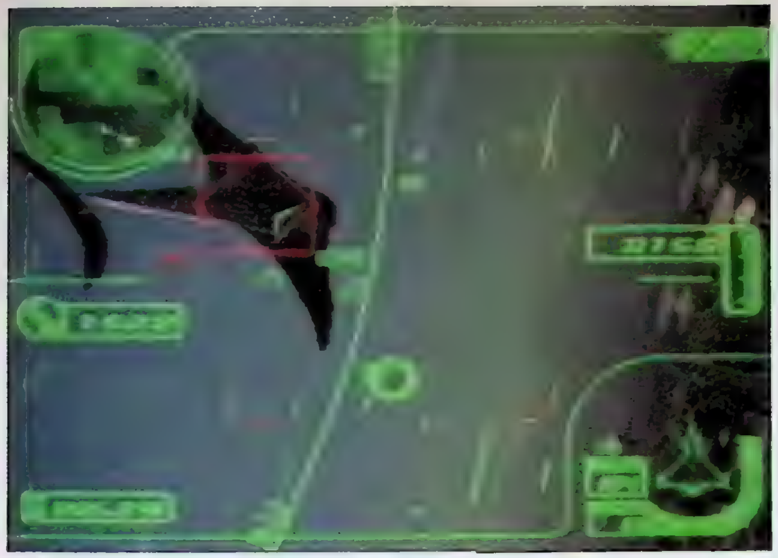
SVENSKA PlayStation Magasinet

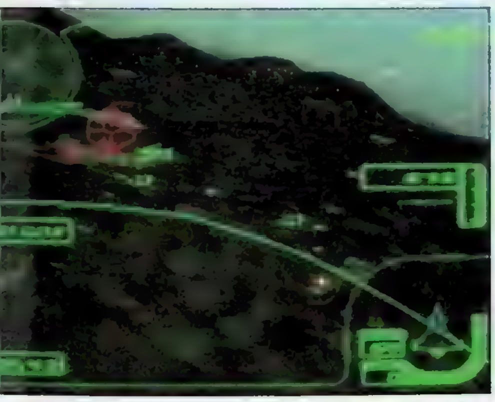
BETYG

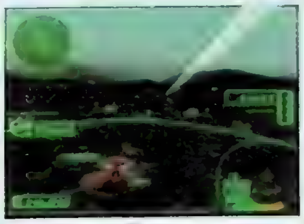
GRAFIK:	Dunderbra kullar, dalar och städer	4
SPELBARHET:	Ett trist 3D-actionspel med militärtema	1
LIVSLÄNGD:	Att betala mycket pengar för en dags spelande? Tror inte det	1

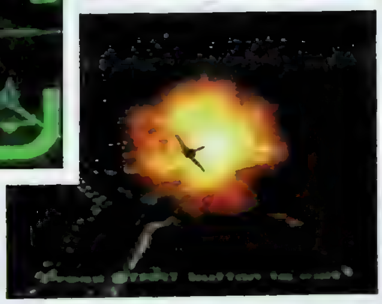
TOTALT
Namco bevisar att det går att skapa flygsimulatorgrafik även på PlayStation, men de glömde att skapa ett spel till grafiken.

3 AV 10





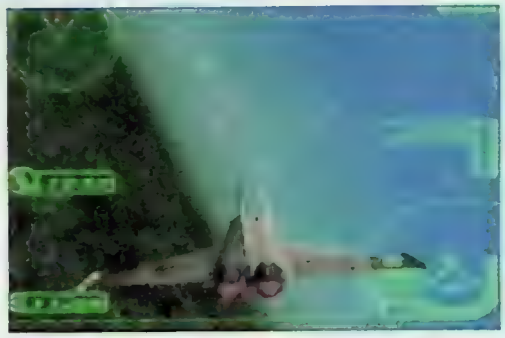




HÅLL UTKIK EFTER...

SKJUTER OCH GÅR VIDARE

För att lyckas skjuta ner fienden i *Ace Combat 3* behöver du bara lära dig en manöver som gör att fienden tappar bort dig för en sekund. När du stöter på din måltavla så kommer den att vara på väg rakt mot dig. Slösa inte bort dina missiler på att skjuta honom rakt framför dig, gör istället en snäv sväng och låt honom flyga förbi dig.



Precis när han flyger förbi, bromsa in (L1) och vänd 180°. Så snart du ser honom igen, tryck (R1) för att komma ifatt och sedermera beskjuta honom med dina missiler.

Fiendeplanet ska fortsätta bort från dig. Justera din flygväg så att du fortsätter ha honom rakt framför dig. Avfyra så snart du kan låsa en missil på honom.

ungar med ärtrör. Din enda stora utmaning blir att försöka undvika att krascha mot marken (men bara för att förta även den spänningen så kan ditt plan studsa åtminstone en gång mot marken om du råkat missbedömma avståndet i en dykning). Trots att det finns tre olika svårighetsgrader i *Ace Combat 3* så bör du klara varje uppdrag på ungefär fem minuter vardera bara du låter nosen peka mot målet och undviker att utföra kamikazeliknande stunts och sniffar litet för lågt.

Vi hade hoppats på mer djup och ett uns av intelligens, och sitt utseende till trots så blir PC rip-offen på flygsimulator helt nedröstad. Om du lyckas få *Ace Combat 3* att hålla längre än en dag så är du skicklig. ■

Dean Evans

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Kommer snart och skulle kunna ge genren en spark i rätt riktning.

Onda tågtakrämmor är inte mycket till motstånd – hur många de än är.

Skjut ner ninjas som Indy skulle ha gjort om deras hoppande och svärdvittande blir irriterande. Vilket det garna blir.

FJÄRRAN ÖSTERN MÖTER VILDA VÄSTERN I EN MYSTISK BLANDNING AV SVÄRDSVINGANDE OCH SKJUTANDE

Rising Zan: The Samurai Gunman

Det är ett hopplock av en massa andra PlayStationspel

FAKTARUTA

UTGIVARE	Agetec
UTVECKLARE	UEP Systems
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Äntligen tillsammans: skjutvapen och svärd. Möt Mr Zan – uppvuxen i en västernstad, och upplärd av samurajer under ett par år i Japan. Han återvände hem och upptäckte att hans hemstad tagits över av ninjor och träkrigare – inte helt olika den där snubben i *Tekken*. Dags att röja bland avskummet med sitt svärd och sina väloljade revolvrar.

Låter det häftigt? Tja, det kunde det ha varit. *Rising Zan: The Samurai Gunman* är ett hopplock av en massa andra PlayStationspel, allt instoppat i en charmig men småklantig ny form. I grund och botten är det här en sämre version av *Tenchu*, med ny miljö och nya vapen. Dess japanska ursprung avslöjas på dess RPG-aktiga avbrott för handling (stora stygga skurkar talar hotfullt med bombastiska röster) och några riktigt skruvat konstiga försök till dramatik ("Gör dig beredd att möta... Super Wood Man!").

Men under den våldsamma ytan är striderna mer i *Tomb Raiders* anda. Fast om man motstår frestelsen att trycka på knapparna på måfå, och istället kopplar samman olika rörelser, får man extra hjältepoäng. Man blir då snabbare och får effektivare svärd. All action är också fullproppad med tillfredsställande komiskt våld – i synnerhet den märkliga blodfontänen som sprutar ur underkroppen på en nyligen itudelad skurk. Nivåerna är ganska linjära och sträcker sig från tråkiga varianter där man ska gå från punkt A till punkt B och döda allt i sin väg till förvånansvärt kluriga sådana.

Det är denna inkonsekvens som gör *Rising Zan* till en stor besvikelse. Spelare som är vana vid mer komplexa spel som *Metal Gear Solid, Syphon Filter* eller *Medal of Honor* göre sig icke besvär. Den imponerande känslan av fart och action förstörs av grötig grafik och ryckig 3D. Till på köpet är kontrollsystemet inte speciellt precist, vilket innebär att man alltid måste chansa när man hoppar.

UEP Systems har försökt komma med något nytt, men trots en viss häftig känsla, en bra story och ett och annat genialiskt inslag är *Rising Zan* som helhet absolut inget speciellt. ■

Andy Lowe

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TENCHU
Liknande känsla, fast mer polerat, mer äventyrsorienterat – och mycket roligare

BETYG

GRAFIK:	Inte så dålig, men har en allmänt vissen känsla	5
SPELBARHET:	Lättillgängligt, men lider av tjatighet	5
LIVSLÄNGD:	Sparfunktionen är väl bra, men man lär inte spela det igen	5

TOTALT
Misslyckat försök att komma med en ny genreblandning. Detaljer som blod och tokrolig dialog ("You are Super Sexy Cool Hero!") försvinner i den föga originella handlingen och trista grafiken.

5 AV 10

Det finns alldeles för få redskap att använda när man ska rykta sin häst.

Dressyr innebär att man ska följa en förutbestämd bana på korrekt sätt, samt vinka lite då och då.

LÄDERSTÖVLAR OCH PISKOR? TYVÄRR ÄR MARY KINGS SPEL INTE SÅ KINKY SOM DET LÅTER

Mary King's Riding Star

Hon kräver att man utfodrar, mockar och älskar henne

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midas
UTVECKLARE:	Midas
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Ridsport
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–4

Mary King är varje blivande ryttares hjältinna. Välkommen till hennes värld. Hon lär knappast vara någon som tilltalar spelfreaksen, men tydligen finns det massor av småflickor som dyrkar henne. Letar du efter en present till din lillasyster? Läs vidare...

Riding Star kan delas in i två delar: skötsel och tävling. Flickor som inte kan ha en egen häst kan leka med hästen Star istället och tänka lika mycket på henne som på en riktig häst. Hon kräver att man ryktar, utfodrar, mockar och älskar henne – vilket tar en evighet på grund av smärtsamt långa laddningstider.

Man kan bläddra igenom en instruktionsbok om hur man sköter Star. Om man inte sköter henne ordentligt visas hennes missnöje via hennes låga energimätare. Den här skötselavdelningen av spelet påminner väldigt mycket om *Tamagotchi*, fast tre gånger så dyrt.

Här finns tre olika tävlingar: dressyr (det är här man jönsar omkring och vinkar till domarna), terräng (vilket inte funkar eftersom man inte ser hoppen innan man når fram till dem) och hinderbana. Dessa kan även spelas i flerspelarläget mot en kompis. Men det är väl också allt. Svårighetsgraden ökar något vartefter du spelar, men tävlingarna bara upprepas.

Nu när så många spelutvecklare envisas med att producera uppföljare är det trevligt att Midas vågar satsa på något originellt. Men även om *Riding Star* lyckas ta sig ut genom startgrindarna så stupar det långt innan mål. Mycket av det roliga med att ha en häst handlar om att man gör saker tillsammans och kommunicerar, men det har man inte tagit fasta på i *Riding Star*. Man kan bara säga tre olika fraser till Star för att uttrycka sin karlek, och alla innehåller frasen "come on." Det går heller inte att uppleva speciellt mycket tillsammans med sin pälle – inga ritter på landet, inga pittoreska miljoer, inga öppna fält att galoppera över.

Alldeles för ofta brukar utgivare kalla sämre spel barnspel och anta att ungarna inte marker den sämre kvalitén. Men frågan är om tolvåriga flickor vill spendera så mycket tid på en alldeles för dyr och stationär *Tamagotchi*. Vi tror inte det. ■

Catherine Channon

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INGET

Det finns inga bra hästspel.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

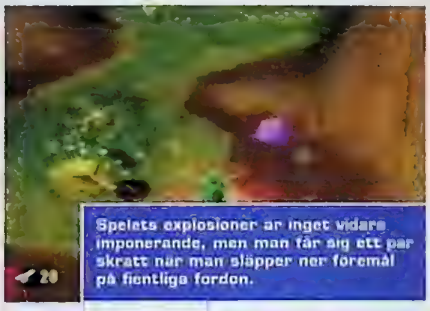
GRAFIK:	Tja. Star ser väl bra ut så länge hon inte rör på sig	5
SPELBARHET:	Grunt och tjatigt	4
LIVSLÄNGD:	Kort som en shetlandsponnys ben	4

TOTALT

Trots att idén bakom *Riding Star* är tilltalande så får man ingen större valuta för pengarna. Spelet är en för stor och för dyr variant av *Tamagotchi* och borde ha varit så mycket mer.

4 AV 10

Ibland måste man tänka till. När man omringats av myror är enda lösningen att släppa ner flottyrmunkar bakom fiendens linjer. Myrorna sköter resten.



Spelets explosioner är inget vidare imponerande, men man får sig ett par skratt när man släpper ner föremål på fientliga fordon.

GILLAR DU DOFTEN AV BRINNANDE PLAST? LUKTA DÅ PÅ DET HÄR

Army Men: Air Attack

Det är lika välgjort som en cykel utan sadel

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SOVIET STRIKE

Gammalt som gatan och finns som Platinum. Relativt beroendefrämkallande, luftburet pangande.

När det gäller spel kan enkelhet ibland vara väldigt bra. Ta en extra titt på *Wipeout*, *Bust-A-Move 2* och *Track & Field*, och du märker att de bygger på en enda enkel idé (svävare, sprickande bubblor, knapptryckande). Vad som gör dem så speciella är att de är så otroligt välgjorda. *Army Men: Air Attack* bygger också på en enkel idé (flyg en leksakshelikopter), men det är lika välgjort som en cykel utan sadel.

Man spelar som kapten i Alphas vargskvadron, och har fått i uppdrag att försvara den gröna arméns baser mot fientliga styrkor. Det gäller att vända på steken, och ge sig in bakom fiendens linjer för att förstöra och ha sig. Till en början är det kul att fara omkring i sin helikopter, men gradvis känner man av en allt större irritation och frustration.

Ett problem är att det aldrig riktigt känns som om man är i luften – en klar nackdel för ett helikopterspel. Helikoptern ses hela tiden snett uppifrån, så man ser aldrig horisonten, och utvecklarna har sett till att hela spelet äger rum i bergig terräng, vilket innebär att man hela tiden flyger omkring i labyrintliknande dalgångar.

Eftersom man inte kan se över föremål tvingas man navigera efter en synnerligen ogästvänlig karta. Fyrkanten som markerar var man befinner sig roterar inte efter ens position, så ibland när man svänger till vänster svänger man till höger på kartan, vilket förstås innebär total förvirring. När man väl når ett mål kan det bli riktigt klurigt att skjuta rätt. Autosiktet är undermåligt, eftersom kulsprutan ofta skjuter i sidled när man försöker sikta framåt. Märkligt nog biter raketer, som annars spränger fiendefordon i luften, inte på små soldater – de påverkas inte det minsta av explosioner alldeles intill dem.

Visuellt haltar *Air Attack*. Landskapen hackar fram när de försöker hänga med i svängarna, och trots att allt utspelar sig över små områden saktar farten ner under heta eldstrider.

De få bra inslagen, som att kunna lyfta upp föremål med en krok, är alltför begränsade för att få oss att vilja fortsätta uppdraget. Ta bondpermis istället. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Oftast bra, ibland halvtaskig	6
SPELBARHET:	Absolut inga nyheter, väldigt oambitiöst	5
LIVSLÄNGD:	Alldeles för frustrerande och ger ingenting	4

TOTALT
Ett väldigt grått spel. Vill du ha ett smartare skjutspel, välj *G-Police 2*. *Return Fire* för två spelare är mer spelbart, eller till och med *Nuclear Strike* för en spelare, och det är dessutom billigare.

5 AV 10

DET MESTA OCH DET BÄSTA FRÅN SUPERCROSS. NÅVÄL, DET MESTA I ALLA FALL...

Supercross 2000

”Det är inte realistiskt och än mindre acceptabelt”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	EA Sports
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racingsimulator
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

CHAMPION MOTORCROSS

Tillhandahåller just den spänning och humor som man vill åt i en racingsimulator.

Det är helt enkelt en rejäl kick att sätta sig på en högljudd tvåhjuling och fara omkring som ett jehu. Motorcross måste vara en av de mest spännande motorsporterna om man bortser från alla skador man kan ådra sig.

En motorcrosstävling skulle kunna bli en skön upplevelse i TV-spelsformat, men tyvärr är *Supercross 2000* inte tillräckligt bra. Spelet har nått nästan ända fram på så många viktiga punkter, bara för att göra dig besviken över att inte ha lyckats helt.

Vad är en av de viktigaste saker du måste kunna göra på en cykel? Svänga. Trots att detta är en sådan grundläggande manöver så har man helt misslyckats med att göra det vare sig enkelt eller ens möjligt. Även efter att ha ägnat spelet fler timmar än vad som kan tyckas nödvändigt för att klara en sådan enkel sak så är detta omöjligt. Ta en snäv kurva och din cykel kan verka luta precis så som en racingcykel bör, men svängen blir trots detta katastrofal. Det är inte realistiskt och än mindre acceptabelt. *Supercross 2000* är inte ens kul att spela i andra aspekter då detta stora misslyckande faktiskt har så pass stor betydelse varje gång du ska försöka ta en kurva.

Fortsättningsvis är förarens och cykelns reaktion gentemot de krafter de påverkas av vare sig tillräckligt trovärdiga eller särskilt imponerande. När du misslyckas med ett våghalsigt trick vill du se en jättevurpa, och inte ett exempel på en pinsamt dålig fysik. Om du kör in i en vägg i full fart så blir konsekvenserna oftast inte alltför förödande, men om du råkar köra in i ett annat ekipage i låg fart så är det fullt möjligt att du flyger upp i luften som en trasdocka. Det är på intet sätt realistiskt och det är ofantligt frustrerande. Det dominerande i spelet är tävling och freestyle. Det du antagligen satsar mest tid på är freestyle, eftersom tävlingsmomentet består av den absolut snävaste banan någon någonsin har sett, där du ska försöka styra din motorcykel som har en svängradie som en oljetanker.

Freestyle erbjuder bara en massa frustration, och du tröttnar snabbt på att utföra det begränsade antalet tricks och på att höra kommentatorerna smäda dig. Snart sitter du och tuggar på kontrollen i ren ilska och lämnar således spelet att förruttna. Inte ens det urval av banor, bågar och åkare som återfinns gör det till ett okej spel. Till och med designen är otroligt dålig. Gör dig själv en tjänst och håll dig borta från spelet. Om du kan. ■

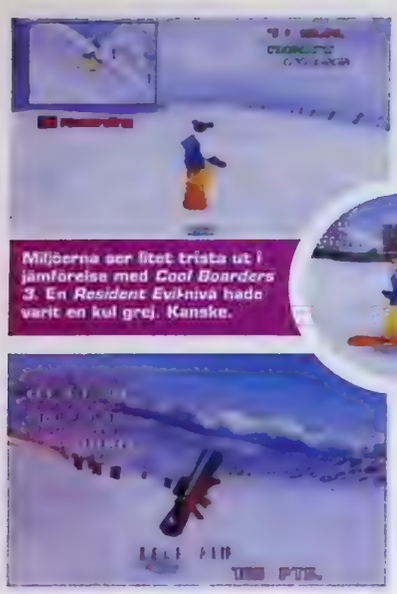
Al Bickham

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

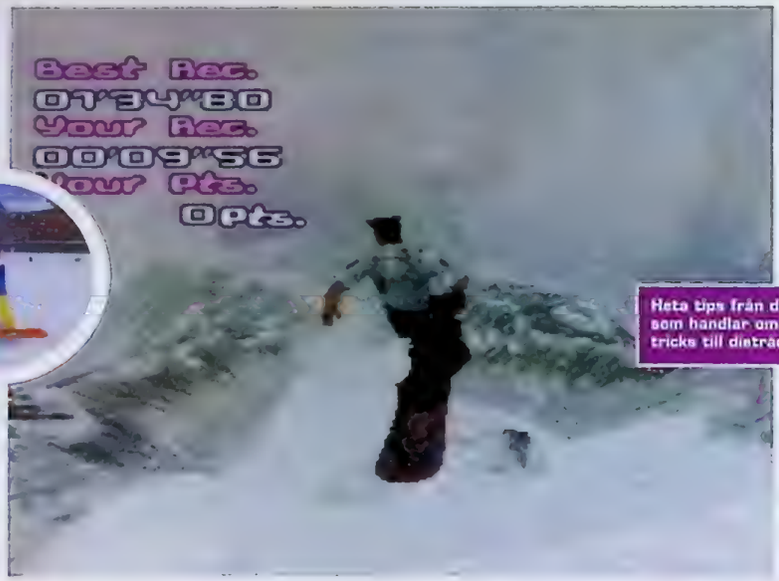
GRAFIK:	De försökte i alla fall, men resultatet är relativt klumpigt	6
SPELBARHET:	En hel del extremt irriterande saker sänker betyget	4
LIVSLÄNGD:	Funkar i ungefär en frustrerande timme. Behåll kvittot	2

TOTALT
Supercross 2000 blir underkänt som racingspel såväl som sitt fula, fula utseende. En stor besvikelse och detta även om du är ett stort racingfan.

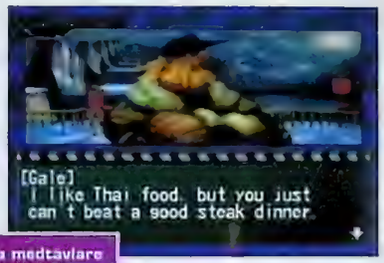
4 AV 10

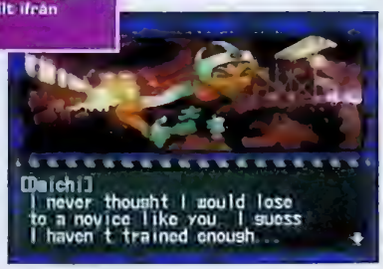


Miljöerna ser litet trista ut i jämförelse med *Cool Boarders 3*. En *Resident Evil*-nivå hade varit en kul grej. Kanske.



Heta tips från dina medtävlare som handlar om allt ifrån tricks till dieträd.





EN SNYGG SNOWBOARDSIMULATOR SLÄPPER LÖS ONDSKANS MAKTER

Trick'N Snowboarder

Det här spelet skiljer sig inte nämnvärt från mängden

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Snowboard
DISTRIBUTÖR	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Ganska likt spelet i fråga om verklighetstrogna tricks, men den här gången är det på hjul.

Bräddåkarna tar över världen. Även om det så kommer endast en liten gnutta snö så kan du ge dig på att någon jeppe iklädd Gore-Texjacka kommer att kasta sig ut i backen för att försöka utföra en indy nosebone eller liknande. Till och med i Japan finns en del snöklädda backar eftersom norra Japan ligger på samma latitud som Oregon. Hur vet nu PSM detta? Jo, detta och mycket, mycket mer fick vi reda på av Gale Parker som är *Trick'N Snowboarders* in-game coach.

Trick'N Snowboarders är ännu ett nytt snowboardspel som passar in i alla de kriterier som föreskrivits genren. Ja, bradorna är av genuina marken. Ja, det finns ett supertrendigt soundtrack. Ja, spelet dryper av slangord som ingen vettig människa förstår sig på. Du kanske har märkt i det tidigare smakprovet av *Trick'N Snowboarders* att man lagt in tre hemliga deltagare i form av karaktärer från andra Capcom-releaser, till exempel *Resident Evil*. Precis som du redan har gissat så är det extremt kul att valla *Resident Evils* olyckliga zombie nedför backen, men man kan inte undgå att känna det som att Leon och Claire blir förminskade på något sätt i och med deras deltagande i spelet. De är ju trots allt hjältar, och att be Claire göra en 360° back flip känns väldigt märkligt och lite vanvördigt.

Det här är i grund och botten ett välpaketerat, snyggt och spelbart spel. I scenario-laget får du ta emot visdomsord från Gale Parker, som inte ens ger dig så mycket som ett leende för dina ansträngningar, men han kommer att hjälpa dig till världens mest ansedda snowboardtävling. På varje bana måste du utföra speciella tricks genom att utnyttja en rätt standardmässig, men mycket effektiv, knappkombination. Precis som i alla bra spel så lär du dig medan du spelar och avancerar. Vid några tillfällen under spelets gång kommer en gladlynt figur att lägga ett vad på dig. Om du lyckas få extra höga poäng när du utför ett extra snyggt trick eller hopp så kommer du att höja poängen på din åkares skicklighet, snabbhet och balans. Banornas design är inte alltför nytänkande, även om du vid tillfälle ombeds att hoppa över ett tåg i full fart. Half-pipe och slalombanorna erbjuder litet mer traditionellt utbud.

Trick'N Snowboarders skiljer sig inte nämnvärt från mängden, men det hjälper dig igenom långa mörka vinterkvällar, med zombier och allt. ■

Sam Richards

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

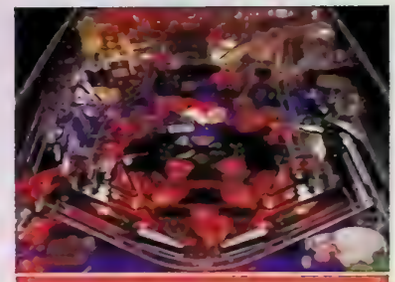
GRAFIK:	Helt okej, men ingen praktfull skildring av alperna	6
SPELBARHET:	Välritade banor ger en hel del atmosfär	7
LIVSLÄNGD:	Ett bra skal att inte utmana odet ute i den verkliga kylan	7

TOTALT
Bättre än *MTV Snowboarding*, men saknar tyvärr spänningen som återfinns i *Cool Boarders 3*. Om det skänker dig glädje att se en zombie hasa sig nedför backen så bör du genast införskaffa spelet.

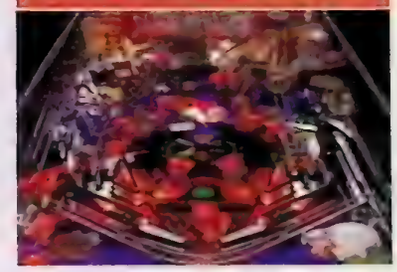
7 AV 10

DE ÄR BÅDE DÖVA OCH BLINDA, MEN KAN DE SPELA FLIPPER?

Worms Pinball



Se bara till att få iväg kulan upp på ramperna och snart har du en hel dröa med extraspel att leka med



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Team 17
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Flipper
DISTRIBUTÖR:	Inforames
ANTAL SPELARE:	1

En titel som *Worms Pinball* får en verkligen att ställa frågan "varför", eller hur? Utvecklarna Team 17 har alltså skapat ett flipperspel med tecknade maskar som huvudrollsinnehavare.

Flipperspel är ju ändå alltid flipperspel och det spelar ingen roll hur mycket man än försöker dölja detta faktum. Men skillnaden mellan *Worms Pinball* och de andra spelen som redan är etablerade på marknaden är större än vad man kan tro. Ljudeffekterna och grafiken skapar bra atmosfär, men det är egentligen de små extraspelen som gör *Worms Pinball* till ett långlivat flipper. Inte nog med att man kan jaga aliens upp och ner för ramperna, du kommer också med största säkerhet frenetiskt hamra på kontrollen för att komma undan en elaksinnad Yeti.

Kulan kan verka något spattig, och vänstersidan på flipperbordet är fullpropp-pad och svårframkomlig i jämförelse med den alltför innehållslösa högersidan. Detta vägs dock upp av alla de olika spel som man kan välja mellan. Marknaden har äntligen berikats med ett riktigt spelbart flipperspel. ■

Matthew Pierce

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

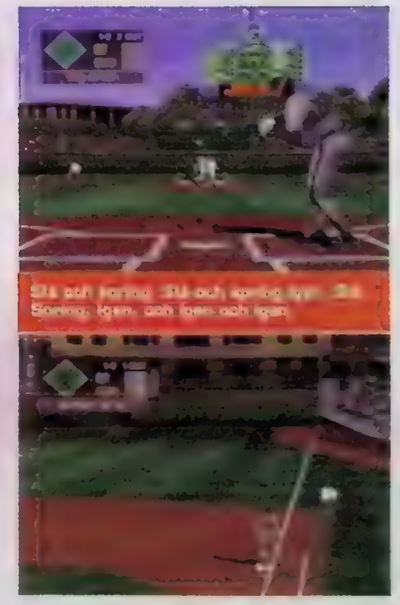
GRAFIK:	Färstark och munter	6
SPELBARHET:	Vänster och höger för kontroll och tilt. Kan det bli lättare?	6
LIVSLÄNGD:	Innehållsrikt, andra bordet är trist, och det är ju trots allt flipper	6

■ TOTALT
Det är mycket innehållsrikt men andra bordet ger en något fadd smak. Det finns en gräns för hur kul ett flipperspel kan bli och inte ens ett hängivet fan kan försvara det hur länge som helst.

6 AV 10

INTERPLAYS BASEBOLLSIMULATOR ÄR NUMMER TVÅ. PÅ MER ÄN ETT SÄTT.

Baseball 2000



Slå och springa. Slå och springa igen. Slå. Springa. Igen. och igen och igen

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Interplay
UTVECKLARE:	Interplay Sports
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Baseball
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1-2

Finns det så pass många fans att marknaden behöver två basebollspel? Interplay verkar i alla fall tro det, annars skulle de inte ge sig på att rivalisera med EA:s *Triple Play 2000*. Så, till alla basebollfantaster (alla 2) i vårt avlånga land: håll till godo!

Vid första anblicken verkar *Baseball 2000* inte skilja sig över huvud taget från EA:s titel. Man har använt sig av samma gamla vanliga planöversikt med en kamera som följer spelarna när de kastar och slår. Efter en stund gör spelet bort sig litet när man får se hur kvaliteten brister när spelarna slår.

Både nybörjare och vana spelare väljer antagligen EA:s spel framför detta. Sanningen att säga så väljer de nog vilken annan sportsimulator som helst framför denna. Inte för att det är något större fel på spelet i sig, men om man inte är uppväxt med att höra anekdoterna om Babe Ruth så blir spelet lätt monotont efter en stund. Att spelet är lätt i fråga om kontroll och att det finns flera olika val att göra spelar mindre roll när spelandet i sig inte kan bli speciellt kul. Det är ju bara baseboll, varken mer eller mindre. ■

Chris Buxton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Simpel. Men animationerna är helt OK	6
SPELBARHET:	Kasta, slå, springa. Kasta, slå, springa. Kasta, slå, springa...	5
LIVSLÄNGD:	Säsongerna hålter på i all oändlighet. Åtminstone känns det så	5

■ TOTALT
Ett OK basebollspel, men som faller in bakom de andra rutinmässiga spelen av den sorten. Det handlar mycket om att basebollkulturen aldrig riktigt har [illegible] sig här i norr, och det *har* betydelse

5 AV 10

SPELA BORT ALLT DU ÄGER OCH HAR. ELLER SÅ KAN DU LÅTA BLI.

Ceasars Palace

Du spelar med virtuella pengar mot virtuella motspelare. Kan det bli tristare?

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Interplay
UTVECKLARE:	Beam Software
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Hasard
DISTRIBUTÖR:	Bonnier
ANTAL SPELARE:	1–4

Det riktiga Caesar´s Palace är en grotesk lekpark för vuxna med skrikande, penningslukande maskiner, illasinnade spelbord och där pengarna flödar i takt med att spriten serveras av flickor iklädda togas. Spelet med samma namn är ett fattigt försök till att återskapa atmosfären i detta inferno. Utvecklarna har gått på en stornit och spelet saknar såväl karaktär som framåtanda i ordets alla bemärkelser.

Spelen – roulette, poker, blackjack och tärningsspel – levereras i en enda stor, smaklös klump. Gå direkt till växelmaskinen, satsa dina pengar och börja din resa mot fattigdomen. Alla spel finns med, men det blir aldrig tal om någon jackpot. Inte i någon betydelse. I verkliga livet får man i alla fall uppleva spänningen när man riskerar sitt livs besparingar. Här handlar det bara om att spela litet poker, bli uttråkad. Leka en stund vid roulettebordet, bli uttråkad. Spela några giv blackjack, bli uttråkad...

Spelet är fult, har skev grafik och medan du väntar på att korten ska delas ut ett efter ett i oändligt långsam takt så hinner du utan problem strypa dig själv med handkontrollsladden. Spelet i sig är inte svårt att följa eftersom du blir guidad hela tiden, men vem bryr sig? Det enda du vill ha är litet kul. Vad som behövs är ett mer arkadliknande upplägg, med olika spelbara karaktärer, möjligheten att försöka fuska och lite läcker grafik. Kunde de inte ha kastat in en rolig story för att liva upp det hela? Vad som helst. ■

Andy Lowe

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Suddig och smaklös. Animationerna är misstänkt ålderdomliga	4
SPELBARHET:	Spelen i sig själva är tidlösa, men här känns de mest oändliga	4
LIVSLÄNGD:	Ge det en vecka i bästa fall innan du kastar det till hajarna	3

TOTALT
Knappt ett spel över huvud taget. Det enda det kan duga till är som avvänjning för spelberoende som vill bli botade. Kan vara en grej att spela flera tillsammans, men bara om man är sjukt desperat.

3 AV 10

SKAPA MONSTER SOM KÄMPAR FÖR DIG, INSE SEDAN ATT DET INTE ÄR VÄRT BESVÄRET

Master of Monsters

Se hur gigantiska drakar slåss mot till synes värnlösa enhörningar

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin Interactive
UTVECKLARE:	Agetec
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fantasy/Strategi
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1–2

Se hur två icke-naturtrogna varelser rullar runt i sänghalmen och skåda deras avkomma som är skapat för att försvara dig i kampen mot de onda makterna. Ungefär som att föra samman en marulk och en chimpans, sedan får fantasin sköta resten.

Ta dig samman och se verkligheten i detta spel som handlar om en klyschig trollkarl, uppfödning och kloning av monster. Det blir verkligen inte mer spännande än så i detta fantasy/strategi-spel. Det spelet går ut på är sammanfattningsvis att du skickar det lyckliga monsterparet till ett närbeläget kloster och tadaaaa så kommer ett nytt, elakare monster att poppa upp. Hmm... låter det konstigt och motsägelsefullt? Ja, det är ungefär vad vi tycker också om denna röra som i och för sig säkert var välment. Även det svagaste av dina klonade monster kan övermanna fienden och den enda riktiga fighten man kan hoppas på är när man spelar två mot varandra. Det här spelet borde skrämma bort alla utom kanske de mest hängivna fansen av denna genre.

Det är riktigt synd att man inte lade ner mer arbete på att balansera de många olika momenten i spelet utan lämnade dem åt sitt öde. Inte heller har man jobbat särskilt hårt (eller arbetat alls?) med grafiken, vilket ger ännu ett stort minuspoäng. Det här spelet duger bara för galna Tolkienfantaster. ■

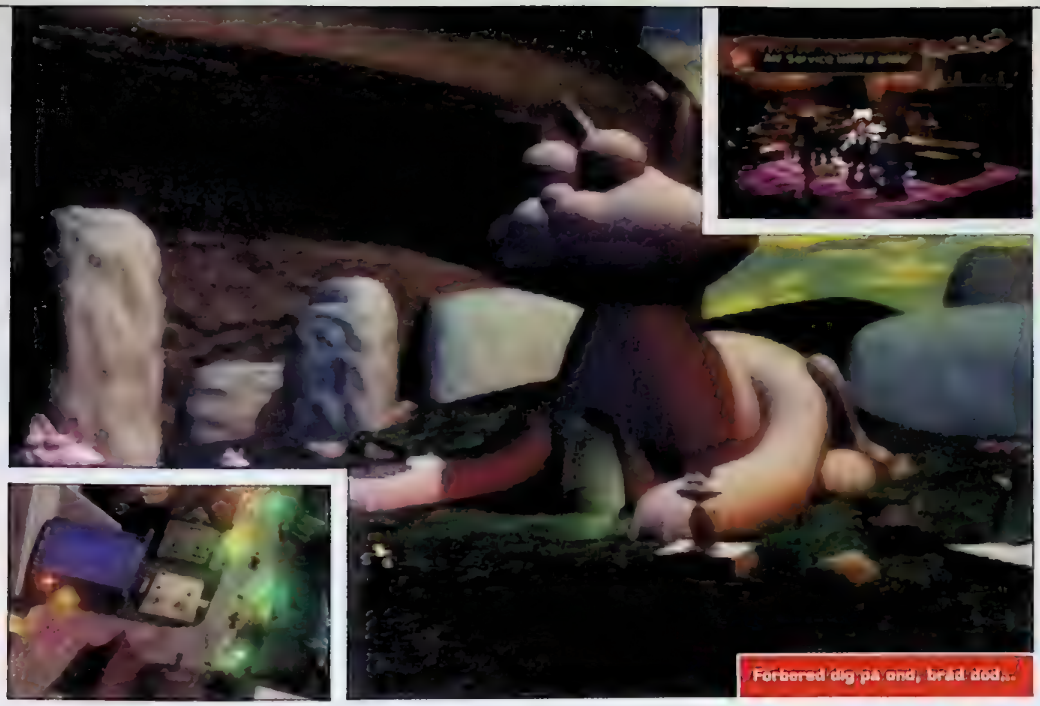
Kieron Gillen

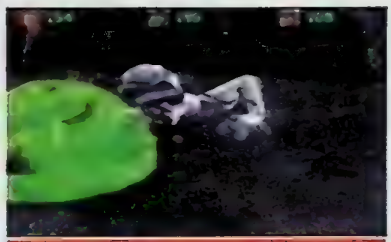
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Om *Final Fantasy VII* var gud, så måste detta vara djävulen själv	2
SPELBARHET:	Man har kastat in en massa spelidéer huller om buller	5
LIVSLÄNGD:	Om du inte hittar genvägarna så håller det i all evighet	5

TOTALT
Även om vi välkomnar alla strategititlar med öppna armar, så måste det dock innehålla en hel del mer strategi än så här för att hålla. Och ja, just det, det ska vara ett spel också.

4 AV 10





När du kastar besvärjelser så visas detta på en förrenderad filmsnutt. Detta antagligen för att spelets grafikmotor inte skulle klara av det.

HÖR UPP, GOTT FOLK! DET ÄR DAGS FÖR YTTERLIGARE ETT HALVSKUMT ROLLSPEL!

Shadow Madness

Shadow Madness är bara en medioker spelupplevelse

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Crave
RELEASEDATUM:	Februari
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

Squaresofts rollspel sätter standarden.

Ända sedan *Final Fantasy VII* slog alla rekord och satte RPG på kartan med besked så har vi rollspelare förberett oss på det oundvikliga: en strid ström av löjliga spel som använder *FFVII* som mall och misslyckats totalt.
Nu har *FFVIII* kommit och gått igen, och ingen kan väl påstå att man kan tala om någon revolution hos härmaporna?

En bit in i *Shadow Madness* besannas dina farhågor när du inser att spelet bara är ett ovanligt fräckt försök att klona *FFVII*. Allt från bakgrunder till skadevården som poppar upp från fiendens huvuden är på plats i denna taskiga rip-off.

Det finns två saker i *Shadow Madness* som helt klart står till dess fördel: istället för att som spelare bli överraskad av fienden som i *Final Fantasy* så hör man i det här spelet en varningssignal som gör dig förberedd på vad som komma skall. Tryck bara på någon av L- eller R-knapparna så snart du blir varnad och du slipper undan faran nio av tio gånger. Detta gör att du får välja själv om du vill slåss eller ej.

Den andra bonusen i *Shadow Madness* är att det finns tre svårighetsgrader, där du kan styra själv över hur läskiga monster du vill möta. För dem av er som tröttnat på att japanerna gör alldeles för lätta spel så kan vi trösta med att den högsta svårighetsgraden i *Shadow Madness* faktiskt ger dig något att bita i.

Vad gäller storyn i spelet så får du stå ut med knaggligt tempo och katastrofal handling. Även då den faktiskt bjuder på humor och låttåtkomlig framgång så lyckas den sällan med att tillhandahålla annat än trista amerikanska ordlekar som ingen av oss andra ser det roliga i. Genom att man uppmuntrat författarna att dra ett skämt så fort tillfälle ges så är känslan och spänningen som bortblåst.

Vidare vågar vi påstå att utseendet har betydelse, åtminstone vad gäller spel. Miljoerna bjuder på varken spänning eller ögonfröjd. Trots att man vid första anblick tror att man har imiterat Squares strider så är det fantastiskt dåligt och dina framgångar beror helt på hur snabb du är på att klicka dig igenom alla menyer. Det kanske låter smidigt att öppna menyerna med L- och R-knapparna, men det blir värre när du ska bläddra igenom alla val på de otaliga listorna.

Shadow Madness är bara en medioker spelupplevelse och detta bevisar återigen att amerikaner saknar det lilla extra som japanerna har när det gäller att göra spännande RPG-spel. ■

Zy Nicholson

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Allt från riktigt snyggt till vidrigt	7
SPELBARHET:	En del välkomna nyheter, men också stora fel	6
LIVSLÄNGD:	40–60 timmar, men då är det också allt	7

TOTALT
Bara halvkul för de riktiga RPG-fantasterna som är beredda att ha överseende med alla fel. Vi anser inte att spelet tillfört något nytt till genren. Håll dig till *Final Fantasy* i stället.

7 AV 10

VÅRA FÖRHISTORISKA VÄNNER ÅKER PÅ EN SNYTING FÖR MYCKET

Warpath: Jurassic Park

”Ödlorna möts med bara en sak i skallen – att döda”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Dreamworks
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

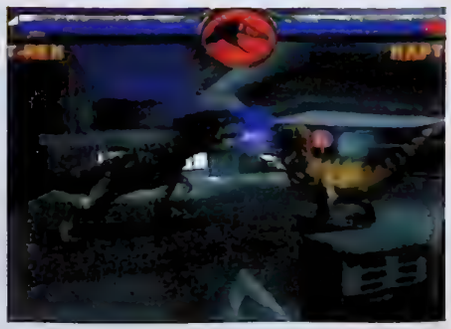
PRIMAL RAGE

Dinosaurie-beat 'em up lika primitivt som dess slagskämpar.

Barns förtjusning i dinosaurier verkar aldrig försvinna. Den senaste tidens TV-program och filmer har varit populära, och *Warpath* lär bli lika kommersiellt framgångsrik, om än inte bland kritikerna.

Dreamworks senaste spel är ett mediokert sätt att tjäna pengar på denna hysteri. I *Warpath* möts de förhistoriska odlorna med bara en sak i skallen – att döda. Detta är förvisso standard i alla beat 'em up-spel, men man tycker att folk borde ha fått sig en läxa av det tröttsamma *Primal Rage*.

Problemet ligger i ödlornas begränsade antal rörelser: en röra av piskande stjärtar och svansar vars orealism kommer att få alla dinosaurieexperter att häpna. Men det är inte bara bristen på realism som stör. *Warpath* har utvecklats med en förvånsvärd brist på fantasi och kännedom om genren i fråga. Det är ingen större skillnad på specialattackerna, och ibland skiftar kameran vinkel på ett sätt som gör att man kommer av sig totalt. Dessutom är slagskämparna alldeles för stora i relation till arenorna, och alla matcher startar med att bestarna bokstavligt talat står nos mot nos. Här finns inte mycket utrymme att röra sig på, vilket leder till att fajtandet urartar till ett lika frenetiskt som slumpmässigt knapptryckande.



Visuellt sett är det i alla fall bra. Dinosaurierna rör sig mjukt och har snygga ytor, och omgivningarna (om än för små) liknar de i filmerna. Det var även en bra idé att lägga in ett pedagogiskt biblioteksalternativ, där man kan gå igenom ödlornas tidslinjer och se på dem med alternativ hud.

Men bortsett från detta är nyheterna alltför få för att hindra *Warpath* för att bli en utrotad spelart. ■

Matt Pierce

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Passande fjälliga ytor och mjuka animeringar	8
SPELBARHET:	Hamra på knapparna tills fingrarna värker, knappast subtilt	5
LIVSLÅNGD:	Trots vare hemligheterna kan man hålla på ett par veckor	4

TOTALT
Ett synnerligen lättglömt beat 'em up som inte är värt att lägga ner tid på. *Warpath: Jurassic Park* är ett typexempel på ett spel som utvecklats enligt standardformulär 1A.

4 AV 10

Det är vid spännande moment som starten som det tyvärr slår till.

Ur förarens synvinkel, en ovanligt lång förare. Optionsrutan och Replay Mode ser bra ut men tar månader att ladda.

I 300 KM/ H VET DU INTE LÄNGRE ÅT VILKET HÅLL DU SKA SVÄNGA

F1 World Grand Prix

Om inte grafiken tar kål på dig, så gör styrningen det

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Lankhor
UTVECKLARE:	Lankhor
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racingsimulator
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

Tag en sista, längtansfull titt på ditt högerben innan du sätter dig i en av de vrålande bilarna i *F1 World Grand Prix*, eftersom du kommer att ha gnagt av det i frustration innan du har passerat mållinjen på det första varvet. Varför? Därför att bilen går hur bra som helst på raksträckorna, men så snart du ens skymtar en liten kurva så kommer bilen att gå bärsärkagång.

Det hjälper knappast att du inte ens ser kurvorna förrän det är på tok för sent att göra något. De grafiska detaljerna på sidorna om dig är hur snygga som helst, och du kan tydligt urskilja folkfyllda läktare, TV-kameror, förtöjda lyxkryssare... det är bara så att man har glömt en pyttedetalj: du har inte en chans att se vart vägen du kör på leder! Du har ingen aning om var nästa hinder kan dyka upp, eller var de diaboliska kurvorna börjar och slutar. Allt är bara en grå, dimmig massa fram till nanosekunderna innan du brakar in i en vägg i 350 kilometer i timmen.

Bara för att göra saken ännu värre så är det inte bara du på vägbanan, nej, här ska även en handfull andra bilister trängas och inte nog med att detta gör bildkvaliteten på vägbanan suddig och osammanhängande, du har heller ingen aning om hur fort du egentligen kör. Även när du just har bromsat och tror att du kör i knappa 60 km/h så tittar du upp på hastighetsmätaren och får se att du fortfarande kör i 270 km/h och att du med största sannolikhet kommer att dö. Om inte grafiken tar kål på dig så kommer den absurda överstyrningen göra det.

Det finns dock ett botemedel för detta: byt från simulatorläget till arkadläget, där det i princip är omöjligt att köra av vägen eller få spinn. Detta är dock bara trist och påminner om *Ridge Racer* med klumpig design och tråkiga miljöer.

Det finns dock en potentiell rival till *Formula 1 '99* gömd någonstans i spelet. Bilarna känns imponerande stadiga, och ser mycket autentiska ut när de svischar genom Eau Rouge. Repriserna är riktigt bra och det finns en snygg presentation av varje ny bana med bilder tagna från en helikopter.

Om du känner till varenda gruskorn på F1-banorna och om du har oändligt tålamod med styrningen så är det mycket möjligt att du får ut något av *F1 World Grand Prix*, men *F1 '99* passar helt enkelt majoriteten bäst. Det här är spelet som bara kommer att föra dig ett steg närmare tvångströjan. ■

Jonathan Davies

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FORMULA 1 '99

Det senaste i en lång rad av F1-spel, och långt ifrån det pinsamma *F1 '98*.

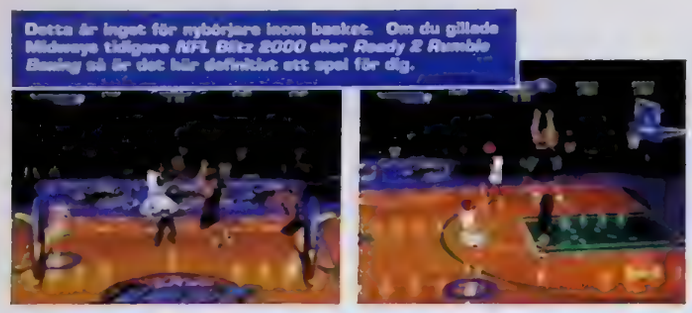
Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

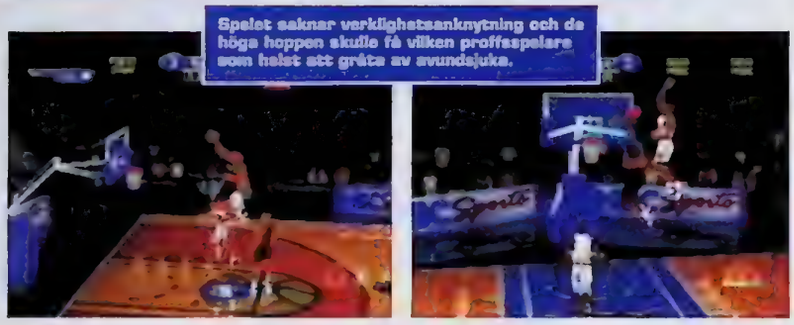
GRAFIK:	Så dimmig och ryckig att du inte ens kan styra ordentligt	5
SPELBARHET:	Alltför frustrerande för att vara roligt	4
LIVSLÄNGD:	Orkar du med det en hel säsong?	6

TOTALT
Om du får chansen att välja så blir du lyckligare med *Formula 1 '99* i din hand. *F1 World Grand Prix* är bara en frustrerande kombination av dålig grafik och svårhanterlig styrning.

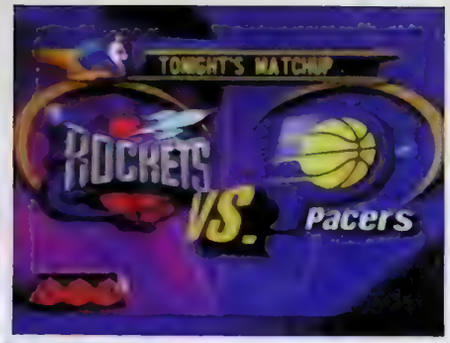
6 AV 10



Detta är inget för nybörjare inom basket. Om du gillade Midways tidigare *NFL Blitz 2000* eller *Ready 2 Rumble Boxing* så är det här definitivt ett spel för dig.



Spelet saknar verklighetsanknytning och de höga hoppen skulle få vilken proffsspelare som helst att gråta av avundsjuka.



MIDWAY GER OSS MER BASKET – MEN HAR VI INTE TRÖTTNAT?

NBA Showtime

Tonvikten ligger mer på arkadaction än realistiskt spelande

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Basket
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NFL BLITZ 2000

Ett ännu bättre sportspel. Amerikansk fotboll från Midway.

Basketspel har aldrig tillhandahållit med några vidare succéer hittills. De stackars britterna som har tvångsmatats med fotbollspel har föga till övers för ett spel med två lag bestående av långa män som försöker kasta en studsboll genom ett nät som är placerat högt över marknivå. Amerikanerna kan dock inte få nog av sina alldeles egna atleter och bara därför ska vi i Europa behöva dras med en hel drös av sådana här spel.

De flesta av dessa spel kommer från Midway och *NBA Showtime* är egentligen i grund och botten ett överambitiöst *NBA Jam CVXIII*, vilket betyder att du kan spela två mot två och där tonvikten ligger mer på arkadaction än realistiskt spelande. *NBA Showtime* bibehåller *NBA Jams* trend att överbelasta spelet med löjliga pausfåglar och lagmaskotar. Dessa inslag kanske kommer som något av en överraskning för de av er som vanligtvis spelar sportspelen utgivna av Electronic Arts.

NBA Showtime har dåligt med alternativ för såväl lag som moment. Om du till exempel börjar leta efter möjligheten att spela ett mästerskap så kommer du förmodligen fortfarande att leta vid den här tiden nästa år eftersom det helt enkelt inte existerar några sådana finesser i det här spelet. *NBA Showtime* är något man bara ödslar tid på om man vill få sig ett gott skratt eller två.

Det som *NBA Showtime* saknar i fråga om detaljer har det igen i fartfylld action, show och lek. Det är faktiskt ett av de bästa sportspelen för flera spelare som gjorts. Trots att det bara är två mot två som gäller så räcker det bra och det hjälper helt klart att inte vara fler på plan eftersom det oftast bara skapar förvirring. Dessutom så blir det hela mer spännande och tävlingsinriktat på det här sättet.

Spelet brister dock i många aspekter: särskilt grafiken är klumpig och långt ifrån så elegant som i många andra basketspel på marknaden. Må så vara att man har offrat detaljrikedom till förmån för snabbhet och action, men tillsammans med det trista och tomma gränssnittet ger det ett hafsigt intryck.

Om det trots allt är så att du kan frånse detaljfattigdomen tack vare den action som bjuds på och dessutom kan lägga dina fördomar mot basket på hyllan, så får du ett sportspel som är riktigt frenetiskt. ■

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet

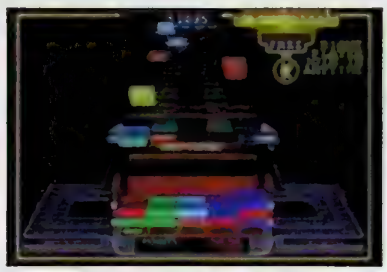
BETYG

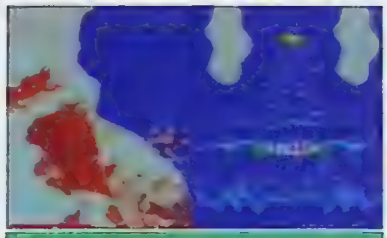
GRAFIK:	Något klumpig, men relativt snabb	6
SPELBARHET:	Snabbt, hysteriskt men utan krusiduller	7
LIVSLÄNGD:	Massor av hemligheter att upptäcka	7

TOTALT
Det spelet saknar i realism, alternativa moment och putsad grafik har det igen i spelbarhet och humor. *NBA Showtime* är ett av de mest underhållande flerspelartitlarna på marknaden.

7 AV 10

Så var det dags då. (Högst upp till vänster) *Rampage*, (längst ner vänster) *Smash TV*, (Till höger) *Klax*, (längst ner höger) *Toobin'*. (Längst bort höger) *Super Sprint*. (Längst bort, längst ner höger) allt och antagligen allra mest *720*.





På den tiden då de skrikiga färgerna härskade på spelmarknaden var det så här det såg ut.

MIDWAY HAR BÖRJAT ÅTERANVÄNDA GAMLA TITLAR

Midway Arcade Party Pak

”Det finns faktiskt de som köper en sådan här spelsamling”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Retro
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–3

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NAMCO MUSEUM 1–6

Klassiska spel som presenteras på modernt vis.

Retrospel. Minns du de gamla arkadklassikerna med ett lyckligt minne eller vill du bara glömma och gå vidare? Hur som helst så har Midway härmat Namcos *Namco Museum* och dammat av alla favoriterna från förr. Frågan är om man inte borde ha lämnat kvar dem uppe på vinden där de låg i tryggt förvar?

Resultatet av Midways nostalgitripp ser vi i form av *Rampage*, *Klax*, *Toobin'*, *720*, *Super Sprint* och *Smash TV*. Under deras stormaktstid blev de hyllade som klassiker, men frågan är om det är lika roligt nu, några år senare. *Smash TV* är det spel som är bäst av de sex, och för er som inte minns eller vill minnas så är det ett shoot 'em up med högst body count av alla nu existerande spel. Det är precis lika kul att spela nu som det var 1989 och vid det här laget är det nog moget för en uppdatering för att fräscha upp det litet.

Klax är en färgglad *Tetris*wannabe och det är roligt för en stund, men när det kommer till kritan så saknas det lilla extra som får en att fortsätta spela i dagar och nätter. *Super Sprint* är ett supersnabbt racingspel som utan den nödvändiga ratten som fanns i alla spelarkader gör det extremt svårt att styra. Merparten av tiden får man spendera med att snällt titta på medan bilen gång på gång exploderar efter att ha rammat diverse prylar.

Toobin' (som går ut på att åka nerför en flod i en stor gummiring) är kul i ungefär en timme och *720* (en tidig föregångare till *Tony Hawk's Skateboarding*) är i princip helt omöjligt att styra. Detta är även fallet i *Rampage* som också är det absolut sämsta spelet i samlingen, som är tänkt att underhålla samma människor som under den tiden spelen var populära betalade en femma eller två för att få spela.

Precis som i *Namco Museum* så har man i *Arcade Party Pak* slängt in några extraprylar som ska behaga spelarna. Dessa små så kallade godbitar består av intervjuer med upphovsmännen till spelen och förhoppningsvis förstår väl de flesta att det inte ligger något samlarvärde i en sådan intervju.

Det går inte att komma ifrån att det trots allt finns dem som koper en sådan här samling. För alla som gillar action kommer dessa spel att verka pinsamt dåliga. De är faktiskt inte pinsamt dåliga, men på tok för gamla för att platsa i spelsamlingen längre. ■

Paul Rose

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Självklart så är det inte 3D vi pratar om här	4
SPELBARHET:	En del är bra, en del är dåliga, men alla är för gamla	6
LIVSLÄNGD:	Föråldrade spel är lika med kortlivade kicker	5

TOTALT
En samling med halvklassiker som man varken säger bu eller ba till. Om du är en inbiten nostalgiker så kan det här passa dig bra, annars är det inte mycket att satsa på.

5 AV 10

INSÄNDARE

Snigelpost: Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

SKRIV TILL OSS OM DU UNDRAR ÖVER NÅGOT ELLER VILL TYCKA TILL! VI FÖRBEHÅLLER OSS RÄTTEN ATT REDIGERA I INSÄNT MATERIAL VI SKICKAR INGA SVAR PRIVAT.

PAL vs NTSC

Jag tycker inte det är okej att bränna spel. Men om man vill spela spel som kommer från USA eller Japan måste man ju köpa ett multi-X chip, som egentligen är till för att man ska kunna spela brända spel (dom flesta köper multi-X för att kunna spela brända spel). Varför har Sony delat in PlayStation i olika regioner, som NSTC och PAL? Vad är det för skillnad? Alla PSX-spel borde kunna spelas på alla PSX-maskiner!

MX-Rider

Hej!
Indelningen mellan PAL och NTSC är en skillnad i bildstandarden i TV-apparater och är inte påhittad av Sony. Vi har PAL-systemet i Europa och NTSC i USA och Japan. Men det är inte detta som gör att man inte kan spela japanska eller amerikanska spel på en europeisk PlayStation-maskin. För det finns också en hårdvarumässig spärr som Sony byggt in i PlayStation-maskinerna som gör att du inte kan spela spel från Japan och USA på en europeisk maskin och vice versa. Det går alltså inte heller att spela amerikanska spel på en japansk PlayStation (eller vice versa), trots att de bägge följer NTSC-standarden.
Anledningen till att Sony gjort denna uppdelning är väl för att få någon slags kontroll över sina olika försäljningsterritorier, men det upplevs så klart som väldigt orättvis av oss konsumenter. Varför ska vi inte kunna köpa ett spel i vilket land som helst och spela det? Särskilt som många spel aldrig kommer till Europa (till exempel japanska rollspel) eller kommer hit några månader efter att det slappts i USA (som fallet var med *Gran Turismo 2*) vore detta en bra idé.
Tyvärr kommer nog eländet fortsätta med PlayStation2. Samma problematik finns nämligen också inom DVD-filmer (men inte VHS). Där är filmerna uppdelade i regioner, och om du inte har en spelare för samma region som filmen så kan du inte se den. Därför köper de flesta en spelare som är modifierad på liknande sätt som en multi-X-PlayStation, så att man kan kolla på filmer från samtliga regioner.
Vi på PlayStation-Magasinet tycker helt klart att spel borde vara globala och fungera oavsett var man köpt sin konsol. Och det är inte samma sak som att stödja piratkopiering, trots att Sony och de flesta speltillverkare verkar lida av den vanföreställningen.

Red

BLANDADE FRÅGOR

Hallå PSM!
Jag måste säga att jag håller med "The Gamer". Jag har själv en cd-brännare och hade tänkt att köpa ett multi-X-chip. Jag har letat länge efter det men jag är inte så säker på om jag ska köpa det längre. Om jag köper ett multi-X-chip ska det vara för att spela dom importerade spelen som man måste ha multi-X-chip för att spela. Ja ja, nu över till frågorna:
❶ Är det verkligen helt sant att man måste ha multi-X-chip för att spela importerade spel?
❷ Har ni i någon tidning rescenserat *Tony Hawk's Skateboarding*? I så fall i vilket nummer?
❸ Hur kommer det att gå med PlayStation nu när PlayStation2 kommer? Det ska bli kul med en ny spelkonsol men det är det här med spelen...Jag har tio spel till PlayStation och undrar om man kommer att kunna spela dom spelen på PlayStation2? Och är det möjligt att PlayStation2-spelen kommer att kunna spelas på gamla PlayStation?
❹ Finns det några fuskkoder till *Theme Hospital* förutom level-koderna? Det är verkligen tråkigt och fegt att fuska. Hjärnan säger nej, men fingrarna säger ja till koder...
❺ Vilka bilspel rekomenderar ni? Jag har provat *Rally Cross 2* men jag tycker att styrningen var för svår. Jag har till och med spelat det med ratt och pedal men jag tycker ändå att styrningen var värdelös.

Till sist vill jag tacka för en helt underbar tidning.

Adam

Hallå Adam!
❶ Njae, det finns andra lösningar, till exempel en slags modul som du sätter in i konsolen på baksidan. På så sätt slipper man gå in och löda och ha sig och förstöra garantin. Fast du får leta rätt på prylarna själv. Hör av dig till olika firmor som saljer tillbehör och hör vad de har för sortiment.
Har du en riktigt gammal PlayStation-maskin (typ från 1995–1996) kan du försöka med följande McGyver-klassiker:
Starta maskinen med öppet lock och med en PAL-skiva. Sätt häftmassa eller dylikt på kontakten som vanligtvis trycks ner av locket (detta för att maskinen ska tro att locket är på). Gå in i "musikspelardelen" i gränssnittet så att maskinen läser in boot-blocket på PAL-skivan. Byt till den importerade skivan (från Japan eller USA) och hoppa ut från musikspelardelen så ska spelet starta! Om det inte funkar har du antagligen en nyare PlayStation, där denna lilla "genväg" inte går att ta.
Tänk på att vi på PlayStation-Magasinet inte kan ansvara för om ni råkar pilla sönder er maskin när ni försöker utföra detta trick. Det är absolut inte olagligt att göra så här, precis lika lite som det är olagligt att installera en tysk version av Windows 98 på sin PC.
❷ Japp, *Tony Hawk's Skateboarding* recenserades i nummer 10/99 och fick betyget 9.
❸ PlayStation lär leva vidare ett bra tag, och det går att spela PlayStation-spel på PlayStation2. Däremot är det helt omöjligt att spela PlayStation2-spel på en gammal PlayStation. Det är som att fråga om det går att flyga med en ubåt – det är två helt olika maskiner.
❹ Mja, vi har lyckats gräva fram ett litet tips, som vi dock inte haft chansen att testa om det funkar. Om du har problem med råttor så ska du tydligen kunna täppa igen råtthålen genom att ställa en krukväxt i vägen. Värt att testa, och tekniskt sett är det inte ens något fusk!
❺ Har du inte *Gran Turismo 2* än så måste du skaffa det. Det är en order (kolla in recensionen i detta nummer). Annars är *Colin McRae Rally* enastående till Platinumpris!

Red

TIGGANDE TEKKEN-FREAKS

Tjena "Red"!
Först vill vi tacka för en skitskön tidning!
Vi är två *Tekken*-freaks som aldrig skrivit till PSM, så vi skulle bli grymt glada om ni kunde svara på denna fråga:
Varför gör man ett spel som *Capcom Generations*? PlayStation klarar ju av bättre grafik än så! *Capcom Generations* ser ju ut som ett vanligt NIntendo-spel. Vill Capcom tjäna pengar så borde de göra ett bra spel. Inte för att vi köper spel för grafikens skull, men det skulle faktiskt vara kul med ett spel med bra grafik. Annars är det ju bara att slänga ihop något skit med fyrkantiga karaktärer och en kritvit bakgrund.
Tack på förhand!
Mvh

Lei och Lou

P.S. Vi läste i förra numret av PSM att det lönar sig att tigga, så snälla, söta, rara skulle vi inte kunna få ett minneskort?! D.S.

Hej på er!
Nä, Capcom Generations är inte vidare snyggt. I just det fallet tror vi det rör sig om en kombination av att man velat behålla ett gammalt traditionellt kontrollsystem, samt att man siktar lite på nostalgi-spelarna. Det finns många som menar att Capcoms beat 'em up i 2D är minst lika bra som *Tekken* (även om vi kanske inte håller med om detta). Det viktigaste är ju trots allt spelbarheten, och ingen grafik kan rädda ett uselt spel.

Red

P.S. Fint tiggt av er, men vi gav just bort ett minneskort till Nicke.
D.S.

KALLA INTE SKITSPELEN SKITSPEL

Hej PSM!
❶ Jag tycker ni kan byta bakgrundsmusiken på demoskivorna varje månad. Den gamla börjar bli så tjatig.
❷ Varför måste man starta om demoskivan efter vissa spel?
❸ Jag tycker inte ni ska sätta ut en annons som "Sju skitspel", för det beror helt på vad den som spelar det tycker. Det kan ju vara någon som skulle tycka att det spelet är jättebra men inte vågar köpa det för att ni skriver så.

Robban

Hej Robban
❶ Kanske det.
❷ Det beror på minnestekniska skäl, kan man säga. Genom att starta om tömmer man minnet i PlayStation-maskinen så att man kan ladda in en ny speldemo.
❸ Okej, vi ska vara väldigt tydliga här. För det första har vi inte gjort någon "annons" om sju skitspel. Det du syftar på kallas för en artikel.
För det andra stämmer det du skriver att det beror på vem som spelar ett spel hur det mottages. Och i vår tidning är det vi som bestämmer. I vår mening (och mångas andra, för den delen) är de sju spel som vi recenserat och därefter utsett till skitspel inget annat än just skitspel.
Slutligen kan man undra: om du inte

litar på vårat omdöme när det gäller spelrecensioner, varför läser du då över huvud taget tidningen? Med ditt resonemang skulle vi också begå ett fel när vi ger spel bra betyg, eftersom det också beror på vem som spelar. Eller?
Red

GAMLA NUMMER?

Hallå PSM!
Jag har ett par frågor till er:
❶ Tror ni att det kommer en uppföljare till *Tony Hawk´s Skateboarding*?
❷ Hur ska jag få tag på PlayStation-Magasinet nummer 22?
❸ Kommer Stephen King´s *F13* till PlayStation?
PSM-fans

Hallå där!
Här kommer några korta svar:
❶ Definitivt. Det ryktas redan om en uppföljare, men vi har inte hört något officiellt.
❷ Genom att sätta in 60 spänn på postgiro 346 525-9. Kolla in mer detaljerad information om gamla nummer på sidan 80.
❸ Eftersom det "spelet" är utformat som en skärmsläckare till PC är det i princip omöjligt att det kommer till PlayStation. Men man kan ju alltid hoppas...
Red

PS ELLER PSX?

Hej PSM!
Jag vill tacka för en jättebra och numera ursnygg tidning.
Jag undrar vad X-et betyder i "PSX"? Och så blev jag jätteglad när ni bytte ut pappersfodralet till CD:n mot ett pappfodral, eftersom pappersfodralen går sönder så lätt. Jag tror att många PSX-ägare håller med mig om att pappfodralen är mycket bättre. Varför har ni bytt tillbaka till pappersvarianten?
Richard

Tja Richard!
När Sony först presenterade idén till sin PlayStation gick den under arbetsnamnet "PlayStation X". Förkortning blev PSX, och den har levt kvar långt efter det att namnet fastställdes till bara "PlayStation".
En del tycker därför att det är helt felaktigt att använda förkortningen PSX, men det finns många som gör det. Och så länge man vet vad X-et står för, eller snarare varför det finns där över huvud taget, tycker vi det är schysst att använda det.
PlayStation2 förkortas däremot definitivt PS2.
För att svara på din andra fråga så gjorde vi en ny typ av CD-fodral, men så plötsligt blev det juletid (konstigt, har vi inte haft tillräckligt många jular vid det här laget?) och det blev ont om tid på tryckeriet. Det är ju så många röda dagar och så kring jul. Så vi var tvungna att hoppa över det nya pappfodralet i några nummer.
Senaste nytt är att de snygga fodralen ska vara tillbaka i tidningen från och med nummer 3/00, det vill säga nästa nummer!
Red

BRÄNDA SPEL, JA!

Nu börjar jag bli ytterst sne!
Först om piratkopiering. Det låter ju som om det handlade om vapensmuggling. Herregud, inse att många inte har råd med 500 spänn varje månad. Jag har trots prioritering bara råd med max fyra spel per år! Och den dan jag får reda på var jag kan köpa brända spel så kan ni haja att jag köper!
Till er som bränner säger jag bara: "Good jobb fellers".
Dessutom var Tobias Bjarneby och Michael Weichbrodt mycket bättre redaktörer. Nu är tidningen värsta aftonbladet (tråkig). Inse att detta är en PlayStation-tidning!
Piraterna Jenny, Anna, Acki, Raffe och Anton

Hej på er, pirater!
Jag har trots prioriteringar inte råd att köpa en ny bil, så jag tänkte råna en bank i eftermiddag. Hoppas jag inte råkar skjuta någon ni känner.
Red

BRÄNDA SPEL, NEJ!

Hej!
Jag skulle bara vilja tacka för en otroligt bra tidning! Det är så att det värmer i hjärtat när man läser ett nytt nummer av eran tidning, och jag håller med "The Gamer": köp spel i stället för att bränna. Stöd speltillverkarna, det är ju ändå de som försörjer oss med de underbara spel som sätter guldkant på vardagen!
Stolt PSX-ägare

Hej!
Väl talat! Efter förra insändaren får vi tillbaka tron på mänskligheten.
Det värmer i våra hjärtan!
Red

MÅNADENS BREV

DÄRFÖR HAR VI PIRATKOPIOR

Hej PSM
Först och främst vill jag tala om att jag mycket väl vet vad som är rätt och fel vad gäller kopiering av data som någon annan äger rättigheterna till. Men jag tycker faktiskt att vi alla borde tänka efter en gång till. Varför kopieras det spel illegalt? Som ni kanske redan har listat ut är det för att det är alldeles för dyrt att köpa originalspel idag. Men det är bara för att spelbolagen ska tjäna tillbaka alla pengar från den illegala kopieringen. Det är bara till att öppna ögonen och inse fakta. Här finns en ond cirkel som knappast kommer att brytas av spelkopierarna, det är helt enkelt en protest mot höga spelkostnader. Det går att jämföra med att man bränner sprit i garaget eller importerar öl från Danmark och Tyskland. Och i det fallet är det den svenska staten som får lida för det.
Jag säger bara, sänk skatterna så att folk vill köpa dessa produkter i sitt eget land så får staten de pengar dom behöver. Och vad gäller modchippen (multi-x) så är det inte illegalt att tillverka eller sälja dom.
Det är att montera in dom som är det dumma, för det är modifiering av copyrightad hårdvara och det är olagligt.
Men vad ska man göra när dom svenska spelimportörerna är så tafatta att dom släpper spel ungefär ett halvår efter det att dom är färdigproducerade? Okej, man kanske inte vill spela japanska spel, men man borde absolut inte behöva vänta så länge i all fall. Inte undra på att man importerar (lagliga) spel från bland annat USA. Men då måste man ha en amerikansk konsol eller ett mod-chip. Vilket är billigast? Sedan att man kan köra brända spel är ju bara en bonus så att säga (det behövs även ett chip om man håller på med hobbyutveckling av egna spel och program, och ja, Yaroze är rena rånet). Det jag försöker säga är att om spelen hade kostat runt 100–150 kronor så hade det knappast funnits någon kopiering. Vem vill ha en ful kopia när man kan få ett färgglatt original med manual utan att lägga ut en halv förmögenhet? Det är dags att säga ifrån! Att försöka få spelbolagen att förstå att det skulle löna sig att sänka spelpriserna. Jag som privatperson kan inte påverka dom speciellt mycket, men om alla tänker så blir det aldrig någon förändring. Spelbolagen kommer definitivt inte att ge sig i första taget så trångsynta som dom är.
Tack för ordet.
Nicke

Hej Nicke
Många vill se piratkopieringen som ett slags civil olydnad; en protest mot de höga spelpriserna. Ungefär som att planka på tunnelbanan eftersom man inte vill betala för något som ändå aldrig funkar.
Men vi har också upplevt ett omvänt resonemang när det gäller billiga spel: "Äh vadå, spelet kostar ju bara en hundring, så det är ingen som förlorar några pengar på att jag piratkopierar det".
Vi tror inte att piratkopieringen upphör förrän spelen kostar mindre än vad en cd-skiva kostar – och så lite kommer de aldrig kosta.
Mod-chippen är också en dubbeleggad historia. Många rollspelsintresserade PlayStation-ägare måste importera japanska spel, eftersom många riktigt bra RPG aldrig kommer till Europa. Och för att kunna spela de japanska spelen krävs ett mod-chip. Att man sedan blir betraktad som en pirat för att utgivarna inte kan få ändan ur vagnen och inse att det finns spelsugna människor också i Europa, det är bara sorgligt.
Slutligen måste vi också försvara speltillverkarna. Till en stor titel kanske 20 personer jobbar heltid i 1–2 år. Om var och en av dessa personer ska kunna plocka ut en månadslön på 20 000 har vi redan där en kostnad på drygt nio miljoner – och då har vi inte raknat med inköp av ny hårdvara och andra kostnader. Och det är pengar som måste tjänas in vid försäljningen av spelet, och då ska också utgivaren, distributoren, återförsäljaren och staten ha sitt. Så spelen kostar så mycket för att de måste det. Inte förrän spelen säljs i annu högre upplaga kan en prissänkning bli aktuell. Och hur ska då det gå till? Just det, köp spel som du gillar i stället för att piratkopiera!
Som tack för sin tankvärda insändare får Nicke ett minneskort. Det kommer med posten.
Red

Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

PÅ TIPSSIDORNA PRESENTERAR VI PROBLEMLÖSNINGAR TILL DE KLURIGASTE SPELEN, SVARAR PÅ VANLIGA FRÅGOR OCH PRESENTERAR DE HETASTE FUSKKODERNA. ALLT DIREKT FRÅN SONY HOTLINE.

VI LÖSER ÄVENTYRET ÅT DIG

Broken Sword 2: The Smoking Mirror

DET HÄR ÄR EN HALVGAMMAL GODING BLAND ÄVENTYRSSPELEN, OCH DET ÄR MÅNGA SOM VILL HA LÖSNINGEN. HÄR KOMMER DEN!

Denna månad har vi nöjet att presentera en guide till ett spel som har något år på nacken men som alltid verkar vara lika aktuellt om man ser till alla samtal som kommer till Egmont Hotline. För att bespara alla er spelare från en för tidig hårlossning har vi knåpat ihop ännu en guide som vi hoppas ska vara till stor hjälp för dig och George när ni försöker knäcka detta sköna äventyr.

PROFESSOR OUBIER'S HUS

Redan i starten av detta äventyr befinner sig vår vän George i stora problem. Att vara fastbunden i ett brinnande rum där en giftspindel härjar fritt på golvet är ju inte direkt det man helst önskar sig en trevlig lördagskväll. Det som först behöver göras är att eliminera den elaka spindeln. Ett snabbt klick på hyllan till vänster om George tar hand om det problemet. Nästa steg är att med hjälp av järnröret som sticker ut ur väggen frigöra sig från repen som håller dig tillbaka. Ta sedan upp dartpilen och din vän Nicos handväska från golvet. Titta sedan på den övre delen av den byrå som finns i rummet. Aha, en välförtjänt flaska Tequila med mask och hela konceptet ligger och väntar på dig. Svep innehållet och plocka ur den lilla ludna krabaten som kommer att komma till användning senare. I den nedre delen av byrån hittar du en vas som efter lite noggrannare undersökning visar sig innehålla en nyckel. Gå nu till skåpet till vänster och dyrka upp låset med den dartpil du just hittade. Skåpet gömmer en gascylinder som du ska koppla till läskmaskinen som du hittar i samma del av rummet. Nu är det bara att blåsa ut elden som en fullfjädrad brandman. Ute i hallen ska du plocka upp tidningen i närheten av telefonen och undersöka blaskan. I tidningen gömmer sig ett av professorns bankutdrag. Spana nu in Lobinaous brev som du har i din ägo. Det är dags att använda telefonen för ett brådskande samtal. Nu ska du ge dig ut på Paris gator, så använd nyckeln du hittade i det första rummet och kärlekens stad står för dina fötter.

PARIS GATOR

Paris ter sig dock inte lika stort som din amerikanska turistguide säger. Du har två ställen att gå till: ett kafé och ett konstgalleri. Prata med alla som du träffar på dessa två platser. Efter lite springande fram och tillbaka så börjar mannen som sitter vid ett bord på kafét att sorgset börja drömma om sin gamla fru. Ta tillfället i akt och snatta spritflaskan sprit som han har i sin ägo.

Använd den sedan två gånger på konstkritikerns glas när han står och glassar i galleriet. En berusad kritiker och en trasig monter gör att du nu kan komma åt en ny del i rummet. Här hittar du ett knippe packlådor och lite annat skrot. Riv bort ordersedeln från en av lådorna och läs den sedan. Läs även alla andra papper du har i din ägo och ett nytt ställe uppenbarar sig. Det är dags att bege sig till den gamla slitna hamnstaden Marseille.

MARSEILLES HAMN

Väl framme vid hamnen dyker genast ditt första problem upp. Efter att du först snackat med hamnens vakt förstår du att han inte tänker släppa in dig i hamnområdet, och den argsinta hunden som vaktar staketet gör ju inte det hela bättre. Gå ner för trappan och snappa tag i kroken som ligger i vattnet. Lirka sedan till dig den flaska som också ligger och flyter i vattnet – detta görs genom att använda kroken. Gå sedan upp för trappan igen och klicka på den lilla skorstenen som pryder det hus som hamnvakten står i. Slit sedan fram flaskan och använd den två gånger på samma skorsten. Vaktens hytt fylls då med rök, något som han inte tycks gilla (trots sitt ursprung).

Gå ner för trappan igen och stick upp ditt huvud i det lilla husets golvlucka, där du får tag på några hundkex samt lite andra saker. Titta noga efter en plattform nära hamnkanten där hunden står. Slänga dina hundkex på denna plattform och när hunden springer dit för att knapra i sig sitt godis använder du snabbt din krok för att fälla ner plattformen och plums! så faller byrackan ner i vattnet. Gå nu tillbaka och du kan utan problem klättra över staketet som Cujo vaktade nyss.

Väl inne på hamnområdet letar du dig fram till företaget Trans Globals skumma lagerlokaler. Dörren är dock låst, och ingen tycks vilja öppna den när George knackar på den. Gå nu upp på stegen till höger om dörren och använd din krok på fläkten. Knacka på dörren igen och en äntligen får du kontakt. Prata med mannen och spring snabbt upp för stegen (om detta inte görs snabbt så kommer George få sig ett besök av Liemannen). Vänta nu tills mannen stiger ut genom dörren och vandrar ner mot hamnen. Använd nu maskinen som skickar ut tunnor och vår vän där nere kommer gå samma öde tillmötes som vår pälsbeklädda vän gjorde tidigare.

INNE I TRANS GLOBALS LOKALER

Öppna byrån som finns i rummet och sno åt dig nyckeln i lådan. Snacka med killen i rummet om allt mellan himmel och jord och använd sen hissen. När du kommer ut ur hissen, klicka först på den stora lådan i rummet och tänd sedan lampan med hjälp av strömbrytaren, som du hittar på väggen. Klicka nu på märkena i golvet som du hittar till vänster i rummet. Vad är nu detta? Öppna lönndörren som du hittar och äntligen ska du få återförenas med din älskade Nicole.

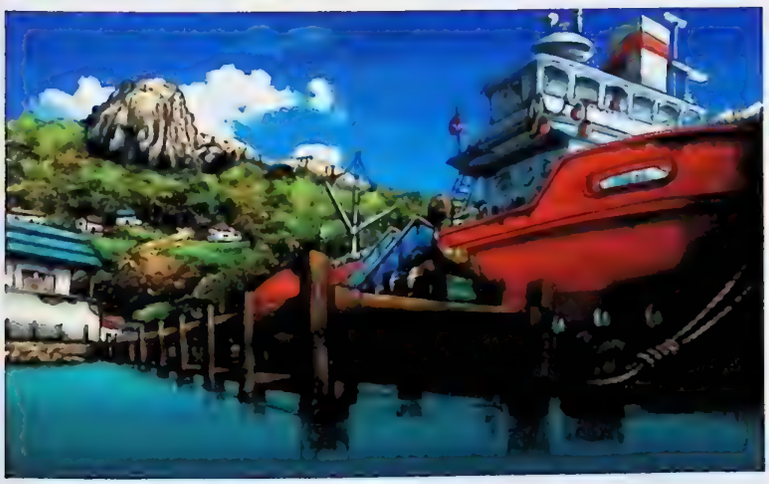
Befria Nicole och ta med dig repet som hon var bunden med. Använd repet på statyn i det första rummet på våning två. Använd sedan tejpen på fotocellen vid hissen så att den stannar där den ska. Flytta sedan tillbaka den stora lådan till sitt ursprungsställe och stapla den lilla lådan ovanpå. Flytta nu lådorna till lyftmaskinen som finns inne i rummet. Klicka sedan på lyftmaskinen, repet och när du till slut har fått snaran om statyn så be bara Nicole om hjälp. Ni puttar sedan statyn så att dörren går i spillror. Bakom dörren hittar du den vajer som är din enda flyktväg. Det är dags för en videosekvens och sedan bär det av till sydligare breddgrader.

QUARAMONTE

Den delen av spelet som utspelar sig i turistparadiset Quaramonte går helt enkelt ut på att prata med allt och alla. Det slutliga målet är att få ut killen Duane ur Quaramontes fängelse. Spring bara runt och prata med alla i staden tills de inte har något kvar att säga så löser det sig. En videosekvens och en häftig båtfärd senare så hamnar George till sist helt ensam utanför en trädkoja.

TRÄDKOJAN

Börja med att ta den repliknade växten från den primitiva tvättmaskinen. Släng sedan professorns bankutdrag på lövhögen under trädet. Använd därefter den lilla statyn som du har i din ägo på vattenhjulet och vips! har du skaffat dig en liten brasa. Prästen Hubert dyker nu upp och undrar vad som står på. Han ger dig även ett uppdrag att utföra: det ser



ut som han behöver sin prästkrage pressad. Börja först med att använda växten på pressen, sedan kragen på pressen och till slut träkorset. Ge sedan tillbaka kragen till den nu lyckliga prästen.

INFÖDINGARNAS BY

Snacka först med vakten och ge honom hundkexen. När han kommer tillbaka ska du stoppa i den svarta stenen i hundkexlådan och ge den till vakten igen. Nu får du tillåtelse att tala med den vise hövdingen eftersom stenen fångat hans intresse. Prata med honom om allt mellan himmel och jord och några minuter senare har du fått den information du letar efter.

Snabba dig nu tillbaka till trädkojan och använd först din metallkon på pressen för att sedan använda roten och korset på densamma. Det är nu videosekvensdags och ditt äventyr fortsätter.

KARIBIEN

Från solen till ännu mer sol – Karibien är ditt nästa ställe att besöka. Här ska du först ta dig ett snack med Bronson, som står vid något som liknar en kikare. Efter att du pratat med honom ska du kasta ett öga på Bronsons ritningar som han håller på att arbeta med. Ta dig också en titt i kikaren och ta sedan trappan upp till det stora huset på kullen. Försök att gå in i huset igenom dörren och prata sedan med de två gamla damerna i närheten. Gå ner för trappan igen och sök upp Rio som sitter och prövar fiskelyckan på en brygga nere vid vattnet. Rios fiskelycka är dock utebliven eftersom han behöver ett bättre bete. George till räddning, det finns ingen fisk som kan motstå en larv indränkt i mexikansk tequila! Ge honom din larv och knalla upp till Bronson igen för ett nytt snack och sedan bär det tillbaka till Rio. Rio har nu lyckats veva upp ett cykelhjul som han är villig att ge dig. Ta gåvan och ryck ut innerslangen. Snacka med Rio igen så fiskar han stolt upp en fisk till dig. Gå tillbaka till huset och titta på katten som ligger och leker med en röd boll. För att få tag på bollen ska du klättra upp på stegen och hänga upp innerslangen i flaggstången och sedan fästa fisken i slangen. Hämta bollen och ta sedan ner slangen från stången. Använd sedan slangen på trädklykan till vänster och skjut iväg bollen på markören på den vänstra flaggstången. Bronson springer nu upp och undrar vad som händer. Vänta tills Bronson klättrat upp på stegen och ryck sedan bort den. Nu är det fritt fram att sno åt sig Bronsons ritningar samt kikaren. Visa ritningarna för de två damerna och denna del av spelet är över.

LONDON (HÄR SPELAR DU NICOLE)

I London så får spelaren tillfälle att ta över rollen som Nicole, som nu befinner sig på British Museum mitt i Londons stadskärna. Snacka först med mannen som befinner sig i närheten och titta sedan in i montern i närheten. Därefter kommer självaste Professor Oubier in och ni har ett litet samtal. Efter samtalet förstår du att jaguar-stenen har blivit stulen. Ta nyckeln i montern där stenen låg och använd den på montern nära telefonen för att få tag på en dolk. Snacka med mannen i rummet och dra bort draperiet samt använd din dolk på dörren bakom.

KARIBIEN, DEL 2

Du har nu kommit in i det stora huset, som visar sig vara ett museum. Öppna först den stora kistan i rummet så kommer du att få möta flickan Emily. Flytta kartan på väggen till skrivbordet i rummet och ta upp fjädern från samma bord. Sätt sedan i lampan där fjädern satt och bege dig ut igen. Ge fjädern till katten och ta upp den bit som blir över när katten har haft sitt roliga. Stick ner till Rio igen och ge honom fjäderbiten. Med all sin kunskap om flugfiske lyckas han få upp en vacker snäcka som du kan byta med Emily mot korset som pryder hennes hals. Sätt ner korset på bordet där kartan och de andra sakerna ligger och du har nu fått reda på var skatten ligger. Stick ner till Rio igen och han tar dig till Zombie Island. Använd här nätet för att komma upp på klippavsatsen.

LONDON, DEL 2

Du har nu lyckats ta dig ner i Londons tunnelbanesystem. Öppna Nicos väska och ta upp hårspännet. Använd det sedan i myntfacket på godis-automaten. Nu har du fått tag på ett mynt som du kan använda i samma maskin för att få tag på en chokladkaka samt få tillbaka myntet igen. Stoppa nu i myntet i vågen som står här nere och du får inte bara veta din vikt utan får också ett hårt kort med en spådom skriven på. Titta noga längs marken så upptäcker du snart en liten lucka som du ska försöka pilla upp med dolken. Luckan ger dock inte upp så lätt, så du får avsluta jobbet med kortet som du just fick. Tryck på knappen och tunnelbanetåget stannar – hoppa på.

ZOMBIE ISLAND

Det första du ska göra på denna enligt legenden hemsökta ö är att hitta några vass-strån som finns i träsktrakten. Nästa steg är att hitta en liten grotta som man finner i närheten om man tittar längs med marken. Använd sedan vassen som du hittat och stick ner den i grottan. Nästa steg är att kombinera ditt nya blåsrör med din gamla trogna dartpil. Lite senare stöter spelaren på ett galet vildsvin och det gäller att använda sitt nya vapen för att få dess uppmärksamhet. När svinet sedan rusar mot dig ska du snabbt som ögat klicka på trädgrenen som hänger ovanför dig. Svinet har nu fixat en ny väg för dig att vandra men vänta med den tills senare. Ta sedan den vänstra vägen för att komma till en stor sten som går under namnet "rock needle". Ta klängväxten på stenen och kombinera den med ditt fiskenät och markören som du sköt ner från huset i Karibien. Använd nu den nya vägen som svinet fixade åt dig. Du är nu uppe på ett högt berg med tre hål i marken. Använd kikaren på de tre hålen och titta i den. Försök hitta din markör i kikaren och tryck på den knappen som du använder för att titta på saker. Titta sedan på samma sätt på bergstoppen rakt ovanför i kikaren och du tror dig nu ha hittat skatten. Gå nu ut på höger sida från berget.

LONDON, DEL 3 (NICO)

Nu är det dags för Nico att bejaka sin äventyrslust igen. Denna del av spelet utspelar vid ett hamnområde i London. När vakten är på baksidan av båten ska du passa på att klättra upp på båtens tak. När sedan vakten stannar för att prata med den andra vakten ska du gå ner från taket och öppna dörren till

vänster och sedan klättra upp på taket igen. När vakten sen undersöker den nyöppnade dörren ska du ner igen, stänga dörren och använda kvasten för att stänga in honom. Titta sedan in igenom fönstret på båten och stig in genom dörren. Prata med professorn och undersök jaguarstenen. När professorns kumpan sedan försöker strypa dig ska du fort använda dolken. Om du inte är snabb nog slutar ditt äventyr här.

ZOMBIE ISLAND, DEL 2 (FILMINSPELNINGEN)

Snacka först med alla skådespelare och annan personal. Hämta sirapen, pannkakan och bullen från bordet och mixa sedan sirapen med pannkakan. Ge sedan pannkakan till stuntmannen och kasta bullen i busken. Hämta sedan ännu en bulle och släng även denna i busken. Nästa scen spelas in på stranden och nya problem uppstår. Titta först på den lilla kameran, prata med kameramannen och sedan med regissören. Kolla in bergen i bakgrunden och ditt nya liv som stuntman kan börja.

INFÖDINGARNAS BY, DEL 2 (NICO)

När Nico kommer tillbaka från London för att möta George märker hon direkt att allt inte står rätt till. George är försvunnen och byn är nerbrunnen. Den enda person som är kvar i byn är den lilla pojken Titipoco, så ta dig ett samtal med honom. Plocka sedan upp Georges solglasögon och klicka på stenen vid tunnan. Klicka sedan på tunnan och be Titipoco om hjälp. Ta upp stenen och snacka med din nye vän igen.

PYRAMIDEN

Ta upp repet och använd på hissen och sedan på motorn. Använd sedan din trofasta dolk på bensinslangen och plocka upp cylindern i närheten. Använd sedan cylindern på bensinslangen och sedan på bensinkoppen. Tryck in den röda knappen på motorn och dra sedan i spaken. Snacka med Titipoco igen och det är nu dags att äntligen få åka upp med hissen.

Väl uppe på pyramidens topp ska du sno åt dig patronbältet och ta hissen ner igen. Snacka med vakterna och ta med dig facklan till Titipoco som sätter eld på den åt dig. Använd facklan på bensinen och släng på patronbältet som om det vore första maj. Åk upp med hissen och använd dolken på George. När du kommer in i Pyramiden ska du dra i spaken och bums faller du ner i ett nytt rum.

MASKINEN (NICO)

I nästa rum finns den maskin som överlägset ställt till med störst problem för gamers runt om i världen. På pyramidväggen finns tio små brickor med mönster på, och det finns också fyra större brickor med mönster på. Mitt i rummet finns också en maskin med två hjul som i sin tur också har en massa mönster på sig. Dessa mönster hänger ihop på detta sätt:

varje tavla av de fyra stora är en kombination av två av de mindre tavlorna som i sin tur är en kombination av två mönster från maskinens hjul. Målet är att få alla fyra stora tavlor intryckta. För att du ska kunna trycka in en av de fyra tavlorna så måste du trycka in de två små tavlorna som tillsammans bildar mönstret på den stora tavlan. Det slutar dock inte med det, utan för att du ska kunna trycka in en av de små tavlorna så ska du hitta de två mönster som passar den lilla tavlan på maskinens hjul och ställa dessa mönster så att de står mot varandra (puh!). När alla de fyra stora brickorna är intryckta öppnas en dörr och det är dags att vandra vidare.

INNE I PYRAMIDEN

Ta tag i facklan på väggen, be Titipoco att tända den och dra i spaken på väggen. I nästa rum ska du först använda din fackla på den andra facklan i rummet och sedan dra i spaken i mitten av rummet. Gå sedan till vänster och in i nästa rum. I detta rum ska du först dra i den högra spaken och sedan den vänstra. Gå nu ut igen och in i det första rummet som du var i. En ny dörr har öppnats.

Gå ner och dra i spaken och du har nu klarat spelet. Grattis! ■

GRAN TURISMO 2

Gran Turismo 2 har allt som sin föregångare hade och mer därtill. Framför allt finns det en massa nya bonusbilar att vinna och hitta. Därför har vi fixat en lista över var man vinner alla dessa bilar. Om fler än en bil är listade ges bilarna ut slumpmässigt.

I listan står vilket körkort som behövs, sedan högsta tillåtna motorkraft, prispengarna och vilken bil du får om du vinner loppet i fråga.

LICENS	BANA	MAX HP	PRIS	BONUSBIL
EURO LEAGUE				
IB	Apricot Hill	591hp	10 000	(R)Castrol Supra GT (J) '96
IB	Grand Valley	591hp	10 000	(R)Zexel Skyline GT (J) '97
IB	Rome Circuit	591hp	10 000	(R)Kure R33 GT (J) '97
PACIFIC LEAGUE				
IB	Midfield Raceway	542hp	10 000	(R)Nissan 300ZX GT (J) '97
IB	Seattle Circuit	542hp	10 000	(R)Mazda RX-7 LM Edition
IB	Laguna Seca	542hp	10 000	(R)Drag 180SX (J)
GRAN TURISMO WORLD LEAGUE				
(R)GT-ONE Race Car '98, (R)R390 GT1LM Race Car '98, (R)Mugen NSX GT (J) '99, Calsonic Skyline GT-R GT (R) '99				
FF CHALLENGE				
B	Tahiti Road	295hp	5 000	Mugen Accord SiR-T (J)
A	Midfield Raceway	345hp	6 000	Tom's T111 (J)
IC	Trial Mountain	394hp	7 000	Mugen Prelude Type-S (J)
FR CHALLENGE				
A	Clubman Stage R5	295hp	5 000	Sileighty
IC	Special Stage R5	443hp	6 000	Nismo 270R (J)
IB	Midfield Raceway	493hp	7 000	Mazda RX-7 GT-C (J) '99
MID-SHIP CHALLENGE				
IC	Grand Valley East	345hp	5 000	TRD2000GT (J)
IB	High Speed Ring	493hp	6 000	Tom's T020 (J)
IA	Red Rock Valley	591hp	15 000	(R)GT40 Race Car
4WD CHALLENGE				
A	Seattle Short	345hp	5 000	Legacy Wagon GT-B (J) '96
IC	Seattle Circuit	394hp	6 000	Nismo 400R Preceiding Model (J)
IB	Laguna Seca	690hp	15 000	Mine's R32.5 Skyline GT-R (J)
LIGHT-WEIGHT "K" CUP				
INGEN GRÄNS	Rome Short	147hp	5 000	Mugen Beat (J)
B	Seattle Short	98hp	6 000	Mazda Demio A-spec (J) '97
A	Tahiti Road	98hp	7 000	Mugen CR-X II (J)
COMPACT CAR WORLD CUP				
B	Rome Short	246hp	4 000	Vitz F (J) '99
B	Seattle Short	246hp	4 000	Clio 16V
B	Autumn Ring	295hp	4 000	Lupo 1.4
LUXURY SEDAN CUP				
A	Rome Circuit	394hp	5 000	Accord Type-R
IC	Special Stage R5	493hp	6 000	Chaser TRD Sports X30 (J)
IB	High Speed Ring	591hp	10 000	GT-R 4Door Tuned by Nismo (J)
MUSCLE CAR CUP				
IA	Seattle Short	INGEN GRÄNS	7 000	Pt Spyder
IA	Seattle Circuit	INGEN GRÄNS	8 000	Cobra 427 '67
IA	Laguna Seca	INGEN GRÄNS	10 000	Phaeton
CONVERTIBLE CAR CUP				
A	Tahiti Road	246hp	7 000	MX-5 Miata A Spec (J)
IB	Grindelwald	345hp	8 000	MR-S Show Version (J) '97
IA	Trial Mountain	591hp	15 000	(R)Concept Car LM Edition

HISTORIC CAR CUP

A	Tahiti Road	246hp	7 000	Mugen CR-X III (J)
A	Rome Circuit	295hp	7 000	Europa
IC	Grindelwald	394hp	8 000	XYR '99

STATION WAGON CUP

B	Rome Short	394hp	5 000	Impreza Wagon STi Ver.V (J) '98
A	Super Speedway	394hp	6 000	Mugen Accord Wagon (J)
IC	Special Stage R5	394hp	7 000	Stagea 260RS Tuned by Nismo (J)

'80S SPORTS CAR CUP

A	Trial Mountain	197hp	7 000	Mugen Ferio (J)
IC	Special Stage R5	345hp	7 000	Mugen CR-X III (J)
IB	Deep Forest	345hp	8 000	Mugen Civic Type-R (J)
IB	Seattle Circuit	394hp	8 000	Mugen Integra Type-R (J)
IB	Tahiti Road	394hp	8 000	[R]Skyline Silhouette

FORMULA (R30) GRAND TOURING CAR TROPHY

IC	Red Rock Valley	394hp	10 000	[R]Daisin Silvia GT (J) '99
IB	Grand Valley	493hp	20 000	[R]Mugen NSX GT (J)
IA	Midfield Raceway	591hp	30 000	[R]Unisia GT-R GT (J) '99

PURE SPORTS CAR CUP

A	Laguna Seca	394hp	7 000	Angel TO1 (J)
IC	Deep Forest	443hp	8 000	ZZ III (J)
IB	Trial Mountain	591hp	10 000	Tuscan Speed 6

TUNED NA CAR NO.1 CUP
Spoon Integra Type-R (J), MX-5 Miata C Spec (J), Spoon Civic Type-R (J), MX-5 Miata B Spec (J)

TUNED TURBO CAR NO.1 CUP
[R]R33 Drag GT-R (J), Nismo 400R (J), Mine's R33 Skyline GT-R (J)

GRAN TURISMO ALL STARS

IA	Super Speedway	INGEN GRÄNS	50 000	Mine's Lancer Evolution V (J)
IA	Special Stage R5	INGEN GRÄNS	50 000	Mine's R34 Skyline GT-R (J)
IA	Red Rock Valley	INGEN GRÄNS	50 000	Speed 12
IA	Rome Circuit	INGEN GRÄNS	50 000	[R]ZZII
IA	Laguna Seca	INGEN GRÄNS	50 000	R390 GT1 Road Car '97

SUPER TOURING
Tom's Supra (J), Camaro Z28 30th Anniversary '96, TRD3000GT (J)

GT 300 CHAMPIONSHIP
[R]Weds Celica GT (J) '99, [R]MomoCorse MR2, [R]Zanavi Silvia GT (J) '99
[R]GT-ONE Race Car '98, [R]BP Trueno GT (J) '99

GT 500 CHAMPIONSHIP
[R]Cerumo Supra GT (J) '99, [R]STP Taisan Viper GT,
[R]Takata NSX GT, [R]Arta Skyline GT-R GT (J) '99

LAGUNA SECA 200MILES
[R]Celica Rally Car, [R]3000GT LM Edition '99

GRAND VALLEY 300KM
[R]Impreza Rally Car, [R]R390 GT1 LM Race Car '97

ROME CIRCUIT 2 HOURS
[R]Altezza LM Edition, [R]Corolla Rally Car '97

APRICOT HILL 200KM
Stratos, [R]Viper GTS-R

TRIAL MOUNTAIN
[R]Denso Supra GT(J) '99

SEATTLE CIRCUIT 100MILES
[R]Ford GT90, Escort Rally Car

SS ROUTE 5 ALL-NIGHT 50 VARV
[R]Cerbera LM Edition, [R]Lancer Evolution VI Rally Car '99

KODER

FIGHTING FORCE 2

Skaparna bakom *Tomb Raider* har nu följt upp sitt gamla actionspel *Fighting Force*, denna gång i full 3D-grafik. För er som har problem med detta actionladdade spel har vi grävt fram en kod som tar fram allt du kan tänkas behöva. Denna kod ger dig oändlig ammunition, evigt liv samt möjligheten att välja level. Du kan dock ej spara spelet när koden slagits in. Koden ska slås in på skärmen där det står "press start" och koden aktiveras när du sen startar ett nytt spel.

LEVEL SKIP, EVIGT LIV, OÄNDLIG AMMO: ◻, ◻

READY 2 RUMBLE

Alla ni som varit avundsjuka på polaren som lirat detta sköna boxningsspel på sin Dreamcast kan lungt pusta ut. Nu när det äntligen är här så får vi väl slänga fram några schyssta koder som en bonus.

Koderna ska skrivas in som namnet på ditt gym i championship mode. Välj sedan exit och gå in på arcade mode.

BRONSKLASS-BOXARE: Skriv in Bronze som namn.

SILVERKLASS-BOXARE: Skriv in Silver som namn.

GULDKLASS-BOXARE: Skriv in Gold som namn.

CHAMPIONSHIP-BOXARE: Skriv in Champ som namn.

COOL BOARDERS 4

Vintern är på väg att ta slut, men vem har sagt att man inte kan åka bräda ändå? Tack vare 989 Studios och deras *Cool Boarders 4* kan vi njuta av denna sport året runt. Koder har de som vanligt packat in i spelet. Koderna ska skrivas in som namn i 1 player mode.

ALLA KARAKTÄRER, BANOR OCH BRÄDOR: ICHEAT

ALLA SPECIALEVENEMANG: IMSPECIAL

Det var allt vi hade för den här gången. Nu är våren snart här, men vem bryr sig när man har *Gran Turismo 2*?

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLE RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

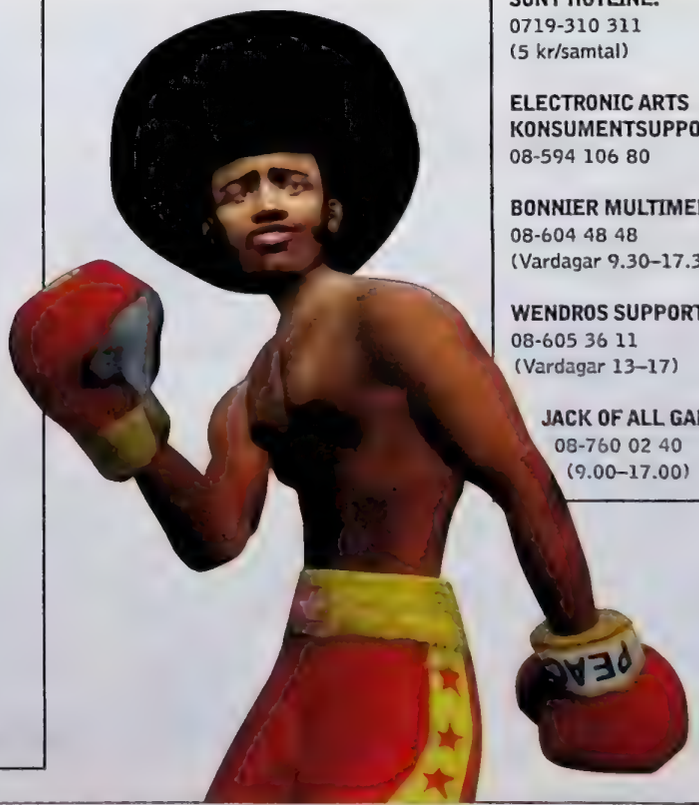
SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
08-760 02 40
(9.00–17.00)



VINN SPEL ELLER EN FILM OM SPEL!

VAD ÄR DET SOM SÄGER ATT MAN BARA MÅSTE VINNA SPEL HELA TIDEN I VÅRA TÄVLINGAR? FÖRHOPPNINGSVIS GILLAR NI LITE FILM OCKSÅ, SÄRSKILT OM FILMEN ÄR EN THRILLER SOM HANDLAR OM VIRTUAL REALITY. SPELET NI KAN VINNA DENNA GÅNG ÄR INGET MINDRE ÄN SNOWBOARDSPELET *COOL BOARDERS 4*, OCH FILMEN ÄR THRILLERN *EXISTENZ* AV DAVID CRONENBERG (*THE DEAD ZONE*).

TÄVLINGEN

Japp, du kan alltså vinna spelet *Cool Boarders 4* eller filmen *eXistenZ*, bägge från Egmont.
Cool Boarders anses av de flesta vara den regerande snowboardserien till PlayStation. Vi har inte hunnit recensera *Cool Boarders 4* än, men vi har provspelat det på sidan 19 i det här numret, så kolla in det. Recension kommer i nästa nummer.

eXistenZ är en märklig film av David Cronenberg. Filmen utspelar sig i framtiden, och Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) har uppfunnit ett revolutionerande datorspel som suddar ut gränsen mellan fantasi och verklighet. Hennes enda vän är Ted Pitkul (Jude Law), och tillsammans måste de försvara sig från ett antal skurkar som vill lägga beslag på hennes uppfinning.

1–10 PRIS: COOL BOARDERS 4
11–20 PRIS: EXISTENZ

Vill du vara med och tävla måste du kunna svaret på följande fråga:
Hur står man på en snowboard i ställningen "goofy"?

1. Med vänster fot ner mot backen
2. Med höger fot ner mot backen
3. På en fot

Jude Law testar franskt och Jennifer Jason Leigh myser med en köttfrisbee i eXistenZ.

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i PlayStation-Magasinet 5/00. Priserna skickas ut i mitten av april.

GRATTIS!
Ni vann vår tävling i nummer 25! Ett extra grattis till David Johansson i Falköping, som kammar hem widescreen-TV:n! Priserna kommer med posten.

WIDESCREEN-TV:
David Johansson, Falköping

SPELEN *GRAN TURISMO 2*, *READY 2 RUMBLE* OCH *HELLNIGHT*:
Dan Rubenstein, Malmö
Tobias Nordbäck, Oxelösund
Rebecka Larsson, Visby
Christoffer Johansson, Kalmar
Roger Sandberg, Ljungbyhed

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

MÅNADENS CD

Välkommen
till ännu en fullmatad **DEMO**-skiva.

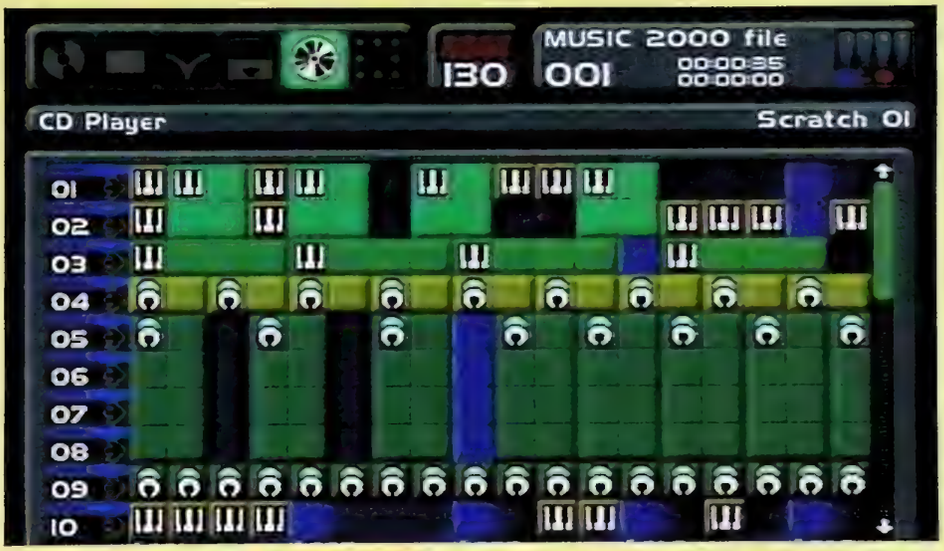
Vill du göra en egen danslåt? Nu kan du det! Med det utmärkta musikprogrammet *Music 2000* kan du göra hur coola låtar som helst! Okej, nu är det här bara en demo, så du kan bara göra en 35 sekunder lång låt med ett urval av de många tusen samplade ljud som finns i fulla versionen. *Music 2000* fick betyget 9 när det recenserades i nummer 12/99, och vi rekommenderar alla musikintresserade att kolla in det närmare.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".



Välj en sampling från det enorma urvalet i *Music 2000*. Jobba med bas, percussion och sång, spela upp och mixa tills du är nöjd.

Music 2000

■ UTGIVARE:	Codemasters
■ GENRE:	Musik
■ DEMOTYP	Spelbar

Efter framgångarna med *Music* är Codemasters nu tillbaka med *Music 2000*. Den här gången är resultatet ännu mer kreativt. För er som missade det första *Music* kan vi berätta att det går ut på att mixa sina egna låtar via ett enormt urval hip hop-, techno- och housesamplingar. Man kan till och med göra sina egna videor till låtarna. Således presenterar PSM nu den nya versionen av *Music*, ett program som kan förvandla till och med din farmor till DJ. I alla fall nästan.

■ Kontroller:

△	Gå tillbaks en nivå (tar dig till huvud skärmen om du kör fast)
○	Öppnar nivåns meny. På varje meny hittar du andra kontroller och hjälpande text
⊗	Utför (välj eller klistra)
□	Ta bort
←↑↓→	Flytta omkring över skärmen
START	Spela upp låt/stäng av
L1	Öppna nivåns bibliotek
R1	Öppna nivåns palett
SELECT	Genväg till redigeringsområden i Music Jam Mode
SELECT	Öppna menyn

■ Övriga inslag

Den fullständiga versionen har fantastiska ljudsamplingsmöjligheter. Man kan stoppa vilken musik-CD som helst i sin PlayStation och knycka sina favoritsamplingar.

■ Ytterligare information

Leta upp vår recension av *Music 2000* i PSM nr 12/99.

Action Man

UTGIVARE:	Hasbro
GENRE:	Action/äventyr
DEMOTYP	Spelbar

Nu stormar den gamle plastgubben Action Man in på din PlayStation. Gör honom sällskap när han kämpar mot brottsgeniet Doctor X och hans farliga anhang, och självklart är det bara Action Man som kan stoppa de illasinnade planerna. Ditt första uppdrag i den här demon går ut på att hindra professor Gangrenes styrkor från att anfalla en stad. Använd radarn för att hitta skurkarna och slå ut dem när du får syn på dem. Du kan hitta diverse verktyg (markerade med skiftnycklar på skärmen) för att reparera din bil, samt plocka upp kraftpoäng (markerade med *Action Man*-logon) för att få extra prylar. Det andra uppdraget äger rum i en öken. Gangrenes styrkor har stulit utrustning, men ingen vet varför. Undersök hans ökenlaboratorium för att avslöja hans planer. Basens ingång är gömd, så det gäller att först hitta delarna till kodkortet. Använd din metalldetektor. Se upp för vakterna, de vill ha ihjäl dig.

Fordonskontroller

↑	Gasa/framåt
↓	Backa
←→	Sväng höger/vänster
Analog	Alla riktningar
START	Pausmeny/genomgång av uppdrag
L1 R1	Skjut
⊗	Gasa
□	Backa
○	Sväng med handbromsen

Kontroller för actionnivåerna

L1	Zooma ut vid krypskytte
L2	Gå (håll intryckt)
R1	Zooma in vid krypskytte
R2	Se dig omkring (håll intryckt)
⊗	Utför/attackera/skjut
□	Välj vapen/utrustning
○	Enkelhopp (ett tryck) eller dubbelhopp (två tryck)

Övriga inslag

Den fullständiga versionen innehåller massor av både action- och fordonsbaserade nivåer. Ibland får man styra flygplan, båtar, motorcyklar och bilar.

Ytterligare information

Vi tog en närmare titt på *Action Man: Mission Xtreme* i PSM nr 2/00.

F1 '99

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Trampa plattan i mattan i Psygnosis senaste F1-spel. Efter att ha fått en del kritik från spelare efter *F1 '98* har de nya utvecklarna Studio 33 gått tillbaka till ritbordet för att skapa det spel alla Formel 1-fans har väntat på. De har till och med stoppat in den nya Sepangbanan i Malaysia. Spelets grundmekanik har byggts om, förfinats och trimmats. I den här demon kan du tävla i så många enkla race du vill. Banan är British Grand Prix hemmabana Silverstone. Du kan välja mellan ett antal bilar, förare och team som Ferrari, McLaren och Jordan. Statistik med föramas tidigare segrar och positioner visas på skärmen, och om du går till valmenyn kan du till och med se deras rekordtider.

Kontroller:

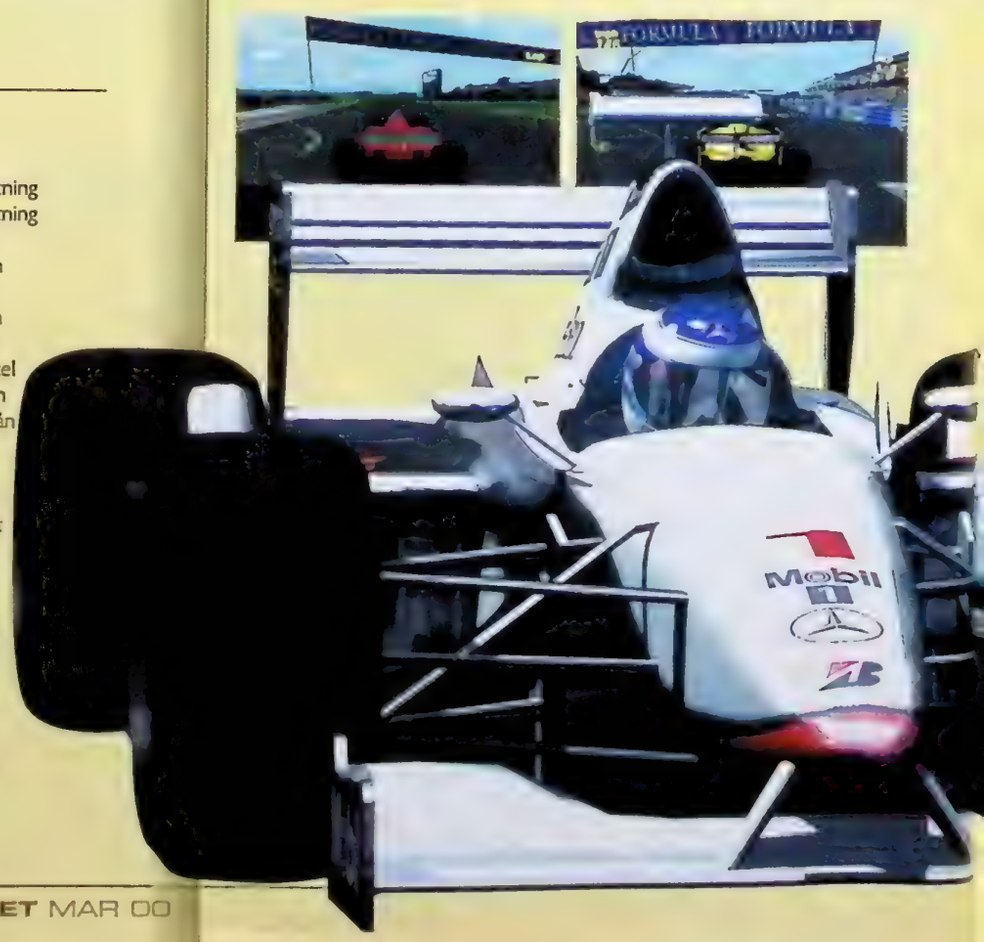
←↑↓→	Styrriktning
Vänster analog	Styrriktning
Höger analog ↑	Gasa
Höger analog ↓	Bromsa
⊗	Gasa
□	Bromsa
L1	Ändra synvinkel
R1	Se bilen framifrån

Övriga inslag

Den fullständiga versionen innehåller ett stort urval exakt återgivna banor från -99 års säsong, samt alla bilar och förare. Du kan tävla i enkla race eller i ett helt Grand Prix. Valet är ditt.

Ytterligare information

PSM recenserade *Formula 1 '99* i nummer 11/99. Kolla upp för fler detaljer.



Ditt uppdrag innehåller vilda biljakter på hårt trafikerade stadsgator och farliga närstrider mot Gangrenes män.

McLarens, Ferraris... Här finns ett helt garage fullt av F1-bilar och förare att leka med. Se bara upp för kurvorna. Kör man i 270 km/h dyker de upp från ingenstans.

Värrigt värre... Fullkomligt omgärdad av fientliga plan. Skjut ner dem allihop.

Ace Combat 3: Electrosphere

■ UTGIVARE:	SCEE
■ GENRE:	Shoot 'em up
■ DEMOTYP	Spelbar

Här har vi en sällsynt fågel på PlayStationfronten – ett flygspel. *Ace Combat 3* är en polygonsprutande historia där man får göra sitt bästa för att leka Tom Cruise. Även om själva spelet är hyfsat realistiskt har Namco gett det en extra krydda genom att låta det utspela sig i en nära framtid. Människor slåss inte längre för ära, kung och fosterland, utan för pengar. Världen styrs av två gigantiska, onda företag som inte precis tycker om varandra. Företagens högt uppsatta chefer låter stridspiloter utkämpa alla strider åt dem, och det är upp till dig – som pilot för Neo United Nations – att återställa ordningen på våldsammast möjliga sätt. Fredlighet är inte att tänka på. I vår demo krävs att du skjuter ner alla fiender i sikte. Ett tufft jobb, med andra ord.

■ Kontroller:

Vänster analog:

↑	Dyk
↓	Stig
←	Rolla vänster
→	Rolla höger

Höger analog:

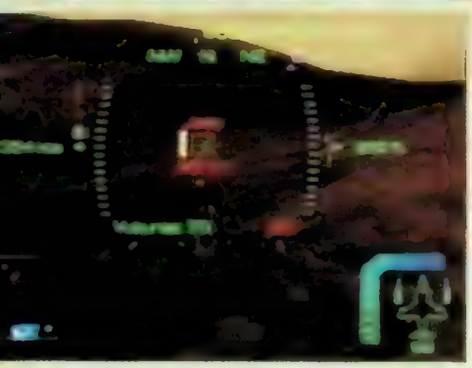
↑	Titta uppåt
↓	Titta neråt
←	Titta vänster
→	Titta höger
⊗	Kulspruta
○	Missil
□	Radar
△	Skifta mellan utvalda mål
L1	Sänk farten
L2	Vänster sidoroder
R1	Öka farten
R2	Höger sidoroder

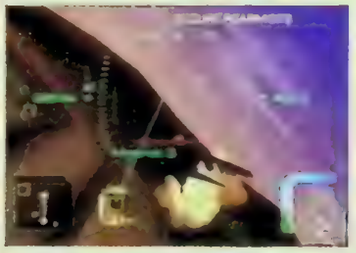
■ Övriga inslag

Den fullständiga versionen innehåller över 20 olika plan samt ytterligare tio fiendeplan.

■ Ytterligare information

Läs mer om *Ace Combat 3* på sidan 54 i det här numret.





Uppdraget kräver att du förstör några viktiga mål, inklusive en bro.

Eagle One: Harrier Attack

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Flygsimulator
DEMOTYP	Spelbar

Här är månadens andra flygsimulator. Den här är av mer klassiskt stuk och bjuder på traditionell kommunistpangaraction med hjälp av Englands stolthet Harriern.

Men först måste vi konstatera att planen av någon anledning lånats ut till Amerika. De är brydda, eftersom några terrorister har förstört en del militära utposter med ett elektromagnetiskt vapen och i all förvirring tagit över Hawaii. Tja, om vi var terrorister hade vi också velat bo på en tropisk ö. Det finns bara en lösning. Hoppa i ett Harrierplan, flyg till Hawaii och förbered dig på en stenhård strid. Ditt uppdrag i demon går ut på att förstöra bron över Puunene, vilket hindrar terroristerna från att kalla på förstärkningar. Dock måste du tanka först.

Kontroller:

▲	Öka farten, stig uppåt (i hovringsläget)
▲	Öka farten (i jetläget)
■	Sänk farten, sjunk neråt (i hovringsläget)
■	Sänk farten (i jetläget)
○	Byt vapen
✕	Skjut
L1	Byt mål
R1	Byt synvinkel

Övriga inslag

Den fullständiga versionen innehåller ganska häftiga tvåspelar-lägen, samt ett träningsläge för de piloter som inte är torra bakom oronen.

Ytterligare information

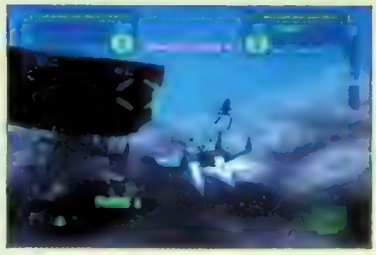
En recension av *Eagle One: Harrier Attack* kommer i nästa nummer.

Video Galleriet

ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS PLAYSTATIONSPEL

Colony Wars Red Sun

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Rymdstrid
DEMOTYP	Video



Det här rymdspelet är det tredje i Psygnosis framgångsrika *Colony Wars*-serie. I *Red Sun* spelar man som en militäragent, och till skillnad från i de tidigare spelen kan man själv välja sina uppdrag.

Team Buddies

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Strategi
DEMOTYP	Video

Häng med *Team Buddies*, ett gäng killar som ser ut som kolabönor och som bara verkar vara intresserade av att ha ihjäl varandra i vad som känns som *Worms* möter *Risk*. Du kontrollerar en grupp som behärskar karate, spioneri och medicin, och de har till och med cybernetiska krafter.

Gran Turismo 2

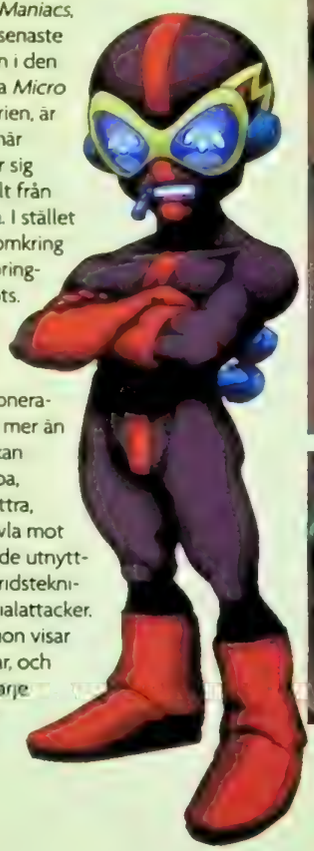
UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

Årets största release är äntligen här. Har du inte skaffat *Gran Turismo 2* än är det dags att göra det nu. Här får du ännu ett tillfälle att se den läckra demon till musik av Propellerheads.

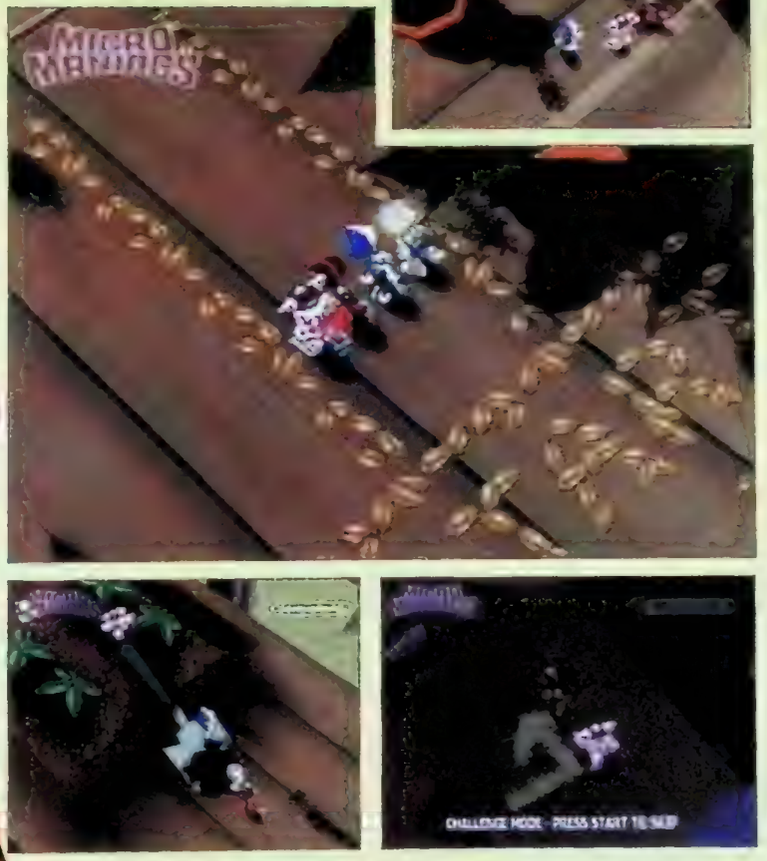
EXTRA PROGRAM

Micro Maniacs

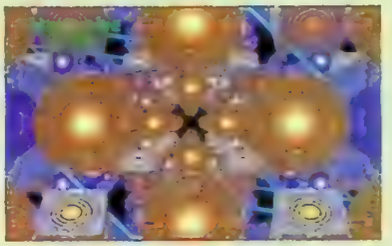
UTGIVARE:	Codemasters
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

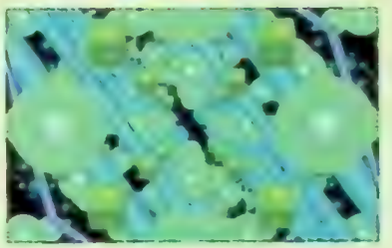


Micro Maniacs, den senaste delen i den framgångsrika *Micro Machines*-serien, är på väg. Den här gången skiljer sig spelet radikalt från föregångarna. I stället för att köra omkring i små bilar springer man till fots. Karaktärerna interagerar med de överdimensionerade miljöerna mer än tidigare. De kan springa, hoppa, glida och klättra, såväl som tävla mot varandra, då de utnyttjar diverse stridstekniker och specialattacker. Den här demon visar olika tävlingar, och visar en ny varje gång du spelar upp den.



Microgalningarna är betydligt vigare än fordonen de kört tidigare. De kan springa, hoppa och klättra i stort sett överallt.





YVJ

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Videogenerator
DEMOTYP	Spelbar

Alla som är ute efter något lite mer lättillgängligt än *Music 2000* bör kolla in *YVJ*. Ladda från demoskivan (tryck på ⊗ för att välja det på menyn), stoppa in din favoritmusikskiva och se på när de tjusiga mönstren jazzar loss till musiken.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

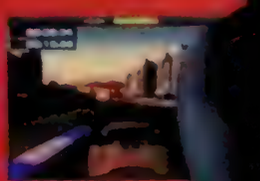
DU KAN SE FRAM EMOT

- DYGNSLÅNGA RACINGLOPP I LE MANS 24 HOURS
- REBELLISKA UNDERTONER I RENEGADE RACERS
- YRSELFRAMKALLANDE FART I ROLLCAGE STAGE II
- PLUS RYMDACTION I SPACE DEBRIS OCH COLONY WARS
- VÅLDSAMMA KROCKAR I DEMOLITION RACER
- HÖG G-BELASTNING I N-GEN

Demolition Racer

Colony Wars: Red Sun

Rollcage Stage II


Le mans 24 Hours

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter, The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddu's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13 • På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
PSM 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA !
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 • På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Carmageddon, Ape Escape.
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2.
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction.
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G-Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

HUR GÖR JAG?

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

KÖP 4, BETALA FÖR 3!
Tidningarna kostar 60 kronor styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu. Lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

SPELET NI ALLA HAR VÄNTAT PÅ

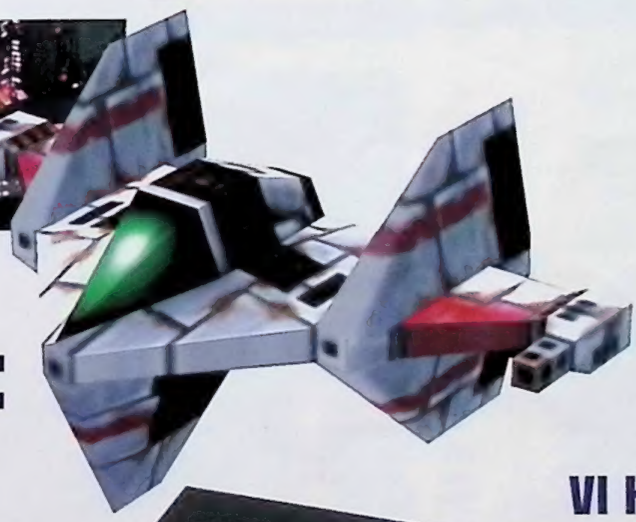
NUMMER 28

DRIVER 2

Japp! Vi har snackat med Reflections om den oundvikliga uppföljaren till kultbilspelet *Driver*

FEAR EFFECT

Stor artikel om *Fear Effect* från Eidos – science fiction-spelet med attityd som utmanar *Metal Gear Solid*



VI RECENSERAR BLAND ANNAT:

Theme Park World

Rally Championship

Grandia

Eagle One: Harrier Attack

Cool Boarders 4

South Park Rally

Ehrgeiz

Shaolin

COLONY WARS: RED SUN

Spelbar demo av senaste (och snyggaste) rymdliret från Psygnosis

VI HAR PROVSPELAT

Micro Maniacs

Syphon Filter 2

Crusaders of Might & Magic

Spec Ops

Tiny Tanks

Med mera...

PLAYSTATION2

Massor av nyheter om PlayStation2 och allt som hör till. Börja spara pengar!

DESSUTOM!

Nyheter ★ Massor av tips och fusk ★ Spellistan med alla kommande titlar ★ Insändare ★ Speltoppen ★ Tävling med fina priser

NUMMER 4/00

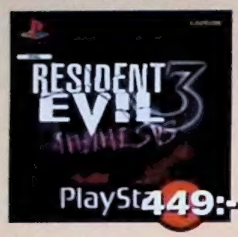
UTE I BÖRJAN AV APRIL

nordic games

2 års garanti

PlayStation

Nyheter



449:-

Resident Evil 3
Köp till Resident Evil kontroll för endast 99:-
ord pris (199:-)

399:-

Grandia
Köp till Grandia-spelguide för endast 149:-
ord pris (199:-)

Army Men: Air Attack	449
Army Men: Sarges Heroes	449
Crusaders of Might & Magic	449
Colony Wars 3: Red Sun	369
Cool Boarders 4	389
Dukes of Hazzard	399
Dune 2000	429
Eagle One: Harrier Attack	449
Ehrgeiz	449
Fear Effect	449
Int.Track & Field 2	459
Int. Superstar Soccer Pro Evo.	449
Marvel vs. Capcom	499
NHL Face Off 2000	369
Player Manager 2000	449
Railroad Tycoon 2	449
Rally Championship	429
Road Rash Jailbreak	429
Roadsters Trophy	429
South Park Rally	449
Spec Ops	449
Superbikes 2000	429
Tiger Woods PGA 2000	429
Toy Story 2	449
Urban Chaos	449
Theme Park World	429
Rollcage 2	369
Jimmy White 2 Cueball	449
Saga Frontier 2	449
Street Skater 2	429
F1 Racing Championship (UBI)	399
Premier Manager 2000	449
Ronaldo V-Football	449
Die Hard Trilogy 2	429
F1 2000 EA	429
Need for Speed 5: Porsche	429

Ordinarie

429:-

Gran Turismo 2

429:-

Thrasher

479:-

Jade Cocoon

449:-

Spec Ops

Championship Motocross	449
Chessmaster 2	499
FA Premier League Man 2000	449
Fifa 2000	449
Final Fantasy 8	499
Hugo 2	429
Le Mans 24 Hour	449
Mary King Riding Star	449
Medal of Honor	449
NBA Live 2000	449
NHL 2000	449
NHL Championship 2000	459
PGA Golf European	449
Smurfs	449
Supercross 2000 EA	429
Tomb Raider 4	449
Tomorrow Never Dies	449
Tony Hawk Pro Skater	449
WCW Mayhem	449
Worms Armageddon	449

Platinum

249:-

Metal Gear Solid

Crash Bandicoot 3	199
Ett Småkryps Liv	199
Metal Gear Solid	249
Motoracer 2	249
Ridge Racer 4	199
Spyro the Dragon	199
Tomb Raider 3	199
ToCA Touring Car 2	249

USA Import

599:-

Tomba 2

Alundra 2	599
Dragon Valor 2	649
Fatal Fury Wild Ambition	599
Chocobo's Dungeon 2	549
Suikoden 2	629
Syphon Filter 2	549
Tail Concerto	649
Vandal Hearts 2	549

Basenhet

Basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res. för slutförsäljning.

Tillbehör

Mini Light Gun
Ny kvalitétspistol från Maxplay. Rekommenderas!

HK Dual Shock Ord.	329
HK Twin Shock Autofire	229
Minneskort 1080 Block. Färg	499
Minneskort 120 B 8M	229
Minneskort 15 B 1M	89
Multi Tap MadCatz	249
Pistol Mini Light Gun	349
Ratt. Dual Shock	649

Köp 3 spel

och välj en av följande på köpet!

Iggy's Reckin Balls
N64 värde 299:-

Resident Evil 2, Reboot, Assault eller Psybadek
PSX värde 129-249:-/st

Minneskort Kopia
Standard N64 eller PSX
Kopia PSX värde 99:-

X-tender
Förlängningskabel till kontroll. 2 meter. N64, PSX eller DC. Värde 99-149:-

Vg se vår hemsida för

NINTENDO 64

Nyheter

549:-

Toy Story 2

Army Men Sarge Heroes	599
Bugs Life	549
Castlevania 2	589
Cyber Tiger	499
F1 Racing (UBI Soft)	449
Int Superstar Soccer 2000	549
Int Track & Field	549
Nuclear Strike 64	589
Perfect Dark	589
Resident Evil 2	699
Supercross 2000 EA	499
Toy Story 2	548
Vigilante 8	589
Winback	589

Ordinarie

Banjo Kazooie 3D	449
Carmageddon 2	549
Destruction Derby	589
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	749
Gauntlet Legends	589
Goldeneye 007	399
Jet Force Gemini	549
Rainbow Six	589
Rayman 2	499
Ready 2 Rumble Boxing	589
Road Rash	589
Rocket - Robot on Wheels	499
Tonic Trouble	589
Turok: Rage Wars	589
WCW Mayhem	499

REA!

Beetle Adventure Racing	299
Bust a Move 3	299
Duke Nukem 3D	299
Monaco GP	299
NHL 99	299
V-rally 99	299

Dreamcast

Nyheter

549:-

Crazy Taxi

Armada	549
ECW Hardcore Revolution	549
Evolution	549
Heroes of Might & Magic 3	499
Killer Loop	549
NBA 2K	549
Rayman 2	499
Re Volt	549
Red Dog	549
Sega Sports NHL 2000	549
Tee Off Golf	549
Vigilante 8 2nd offensive	549
Zombie Revenge	549

Ordinarie

Aero Wings	549
Buggy Heat	549
Dynamite Cop 2	549
Formula 1	549
House of the Dead 2	549
Hydro Thunder	549
Incoming	549
Jimmy Whites Cueball 2	549
Mortal Kombat Gold	549
Power Stone	549
Psychic Force	549
Ready to Rumble Boxing	549
Sega Bass Fishing + spö	1049
Sega Rally 2	549
Sonic Adventure	549
Soul Calibur	549
Tokyo Highway Challenge	549
Toy Commander	549
Trick Style	549
Virtua Fighter 3tb	549
Virtua Striker 2	549
Worldwide Soccer 2000	549
Worms Armageddon	449

Bas & Tillbehör

Standardpaket
En handkontroll, strömsladd, antennkabel, manual, demo CD samt ett 33,6k modem.
Bonus: en extender (värde 149:-)

HK Dreamcast Pad Kopia	279
HK Original	329
RGB-Kabel	299
Smart Video Converter	399
Super VHS-Kabel	249
Vibration Pack Original	279
Vibration Pack. ej orginal	249
VMS 4 Meg +Link Kabel	399
VMS Minneskort	329
X-Tender	149

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Begagnathandel

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte.

T ex: Du får för ditt NHL 2000 (PSX) 50% av 395kr =197,50 kr kontant eller 60% av 395 kr = 237 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Begavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, anger att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, anger vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till vår hemsida.
4. Invänta dina spel/pengar, detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av låsen, sådana försändelser utlämnas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Är du under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. När vi mottagit ditt inskickade paket är byte/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka även du ångrar dig.
7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

Köpinformation:
1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte alltid inne. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är normalt 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar Posten att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 59 kr. Beställningar över ett kilo 120 kr.

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 3	350
Action Man	350
Actua Golf 3	195
Actua Soccer	95
Actua Tennis	195
Adidas Power Soccer	75
Akuji	195
Allied General	395
Andretti Racing	150
Ape Escape	350
Apocalypse	125
Assault	75
Ataris Arcades Greatest Hits	150
Azure Dreams	225
Bedlam	75
Big Air	150
Black Dawn	150
Blasto	150
Buggy	95
Bugs Life Activity Centre	175
Bust A Move 3	295
C&C	195
C&C Red Alert	195
Castrol Honda Superbike	350
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	195
Clock Tower	195
Colony Wars	95
Colony Wars Vengeance	150
Cool Boarders 3	295
Crash Bandicoot 2	175
Criticom	75
Croc	195
Croc 2	395
Dark Forces	295
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	150
Defcon 5	75
Descent	75
Devils Deception	150
Die Hard Trilogy	195
Dino Crisis	395
Discworld	150
Dodgem Arena	95
Escape ODT	125
ESPN Extreme Games	295
Evil Zone	95
Excalibur 2555 AD	150
Exhumed	195
F.A Premier League Manager	395
F.A. Manager	250
F.A. Premier League Star	350
Fade to Black	95
Felony 11-79	195
FIFA 98	125
FIFA 99	225
Final Fantasy 7	150
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	350
Gex 3D	195
Gran Turismo	175
Grand Theft Auto 2	350
Granstream Saga	250
Hard Edge	250
Hercules	175
Hi Octane	75
Hyper Match Tennis	150
Int. Superstar Soccer Pro	75
Jade Cocoon	395
Jersey Devil	125
Johnny Bazookatone	95
Jurassic Park the Lost World	150
Kagero Deception 2	295
Kart Duel 2	150
Kensai	195
Knock Out Kings	250
Last Report	150
Legend of Kartia	295
Lego Rock Raiders	395
Libero Grande	125

Lone Soldier	125
Lucky Luke	295
Mechwarrior 2	150
Mega Man Legends	250
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	195
Moto Racer 2	225
Motortoon GP 2	195
Mulan Story	195
Music 2000	375
Nagano Winter Olympics	95
NBA Live 99	150
Need for Speed 2	195
Need for Speed 4	350
Newman Haas Racing	125
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	95
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	150
NHL Face Off 97	75
Note, the	150
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Off World Interceptor	75
Overboard	195
Parappa the Rapper	125
PGA Tour Golf 96	95
Player Manager	250
Player Manager 98/99	350
Poed	95
Point Blank	250
Pool Hustler	250
Populous the Beginning	195
Porsche Challenge	95
Power Serve Tennis	95
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	195
Rage Racer	195
Rainbow Six	375
Real Bout Fatal Fury	150
Rebel Assault 2	195
Reboot	95
Resident Evil 2	150
Resident Evil Directors Cut	195
Return Fire	150
Rival Schools	195
Rock n Roll Racing 2	195
Roll Cage	195
Ronin Blade	375
R-Type Delta	350
Running Wild	150
Shadowman	195
Shanghai True Valor	295
Silent Hill	395
Slamscape	75
Spawn	150
Spice World	125
Sports Car GT	195
Spot Goes to Hollywood	150
Star Wars Episode 1	350
Starblade Alpha	75
Steel Harbringer	75
Street Fighter Collection 2	250
Striker 96	95
Tekken 3	175
Tennis Arena	195
Test Drive 4	150
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Tiger Woods 99	250
Time Crisis	175
Tobal No.1	95
Toca Touring Car	150
Tomb Raider 3	195
Tommi Mäkinen Rally	195
Total Drivin	125
Total Eclipse	75
Total NBA 96	75
True Pinball	150
Tunnel B1	75
War of The Worlds	295
Warhammer Shadow of Horned	195
Warzone 2100	250
WCW Mayhem	395
WCW vs Nitro	225
Versailles	150
Vigilante 8	250
Wild 9	95

Wild Arms	225
Wipe Out 2097	150
Virus	95
Viva Football	125
VMX Racing	295
World Cup 98	95
World League Soccer 98	125
Wu Tang	395
X-Com 2 Terror From the Deep	350
Xenocracy	95
Xevious 3D	75
X-Files	295
XGames Pro Boarder ESPN	195

PSX Tillbehör

Titel	Vi säljer	köper
Action Replay Datel	150	20
Action Replay Äldre Modell	95	50
Adapter Gun Con	50	25
Antennkabel Multi Original	150	40
Antennkabel Äldre Modell	95	20
HK Analog Original PSX	95	30
HK Dual Shock PSX	195	60
HK Negcon PSX	150	50
HK Original PSX	95	25
HK Original, Kopia PSX	50	10
JS Alla Modeller PSX	150	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Multi Tap	195	50
Mus	150	80
Pistol Erazer Gun Scorpion	150	50
Pistol Övriga modeller	95	20
Ratt, Mad Catz Dual Sh.	550	250
RGB-kabel	95	25
Scart	95	20
X-Tender	50	10

Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge, Kupolen Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad, D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16
Öppnar 25 mars!

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

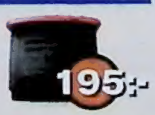
Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-19 lörd 10-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Nintendo64

Aero Gauge	150
Banjo Kazooie 3D	350
Beetle Adventure Racing	250
Body Harvest	150
Bust A Move 2	195
Disney Magical Tetris	350
Duke Nukem 3D	195
Extreme G2	195
GT 64 World Championship	195
Iggys Reckin Balls	95
Int. Superstar Soccer 64	95
Jet Force Gemini	450
Lamborghini Challenge	95
Mario Kart 64	350
Micro Machines 64 Turbo	295
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	350
Quake 2	450
Rampage World Tour	295
San Fransisco Rush	150
Super Mario 64	150
Turok 2 Seeds of Evil	195
Wayne Gretzky Hockey	95
WCW Mayhem	495
WCW vs NWO World Tour	295
World Driver Championship	495
WWF Attitude	450
Zelda the Ocarina of Time	350

N64 Tillbehör



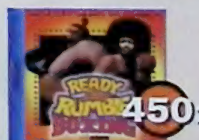
Titel	Vi säljer	köper
Action Replay Datel	150	50
Action Replay Profess Dat	450	200
Antennkabel Original	150	30
AV/Scart Kabel	50	5
Converter Import	50	15
HK Färg. Original N64	195	60
Interactor väst inkl. 2 pis	395	150
Memory Expansion Pack	195	60,9
Minneskort Ord N64	125	30
Minneskort Standard. Färg	75	20
Ratt Mad Catz Ink Rumble	450	200
Ratt, Övriga modeller	350	100
Rumble Pack, Ord	125	40
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, scart/antennkablar strömsladd, och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.

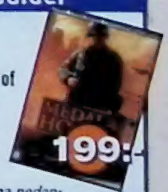
Titel	Vi säljer	köper
Dreamcast PAL	2250	1500
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	795	500
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	350	150

Dreamcast



Aero Wings	450
Blue Stinger	450
Hydro Thunder	395
Incoming	450
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Ready to Rumble Boxing	450
Sega Rally 2	450
Sonic Adventure	450
Suzuki Alstare Racing	450
Tokyo Highway Challenge	450
Trick Style	450
Virtua Fighter 3tb	395

Guider



Samtliga nedanstående guider är nya och med engelsk text. De flesta guider är på 128-216 sidor 4-färg.

Donkey Kong 64	199
Final Fantasy 8	199
Gran Turismo 2	199
Resident Evil 3	199
Silent Hill	199
Sonic Adventure	199
Soldaden 2	199
Syphon Filter	199

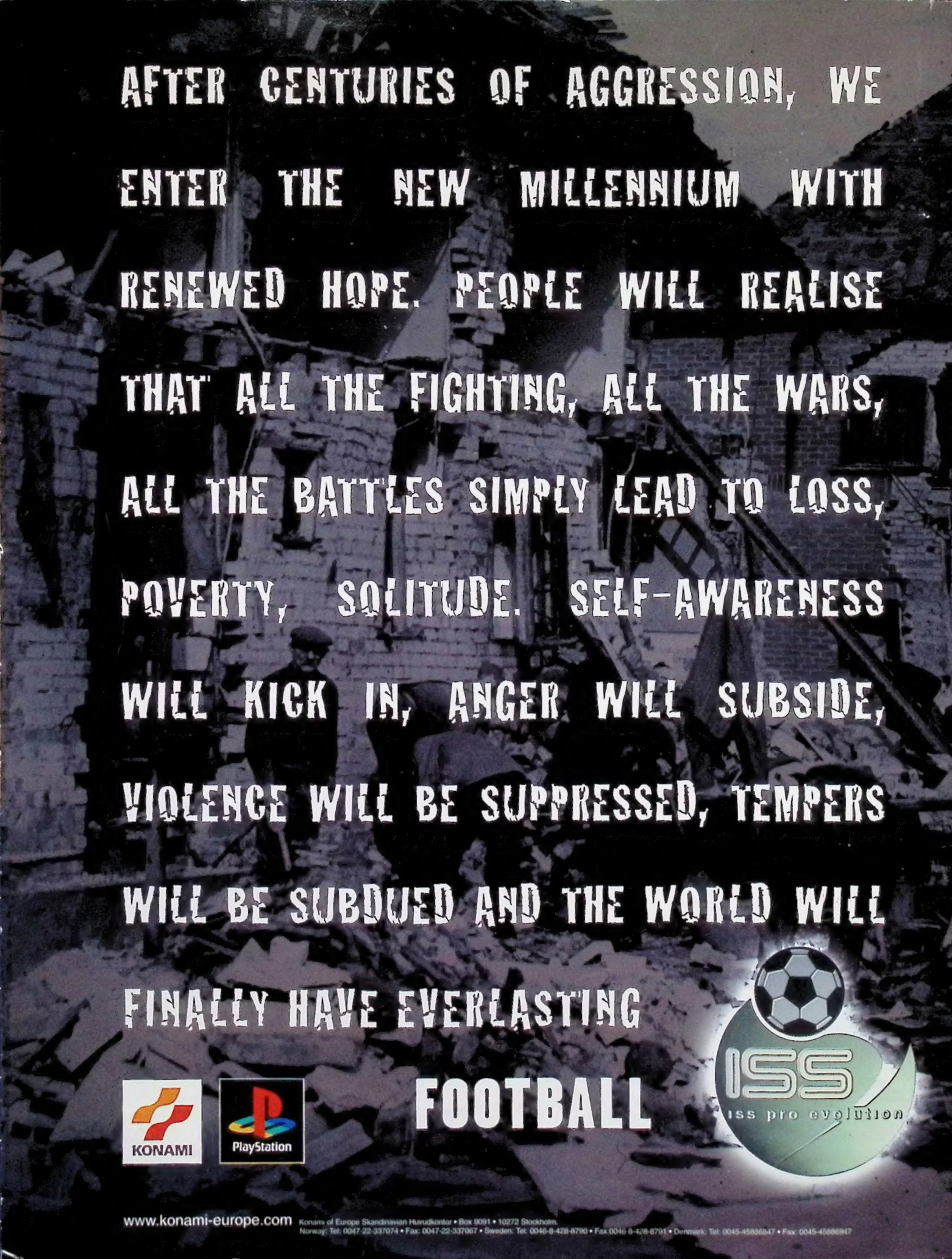
Gratis katalog!
Beställ vår postorderkatalog helt utan kostnad. Här finner du alla våra 4000 spel och tillbehör till PC, Mac, Neo Geo, Gameboy, Saturn, DVD m fl format.

Telefon
054-22 20 00
vardagar 10-18

Fax
054-22 20 22

E-mail
order@nordicgames.com

Detta är lagervaror, för en komplett prislista besök vår hemsida www.nordicgames.com, för övriga frågor ring 054-22 20 00.


AFTER CENTURIES OF AGGRESSION, WE ENTER THE NEW MILLENNIUM WITH RENEWED HOPE. PEOPLE WILL REALISE THAT ALL THE FIGHTING, ALL THE WARS, ALL THE BATTLES SIMPLY LEAD TO LOSS, POVERTY, SOLITUDE. SELF-AWARENESS WILL KICK IN, ANGER WILL SUBSIDE, VIOLENCE WILL BE SUPPRESSED, TEMPERS WILL BE SUBDUED AND THE WORLD WILL FINALLY HAVE EVERLASTING
FOOTBALL
KONAMI
PlayStation
ISS
iss pro evolution
www.konami-europe.com
Konami of Europe Skandinavian Huvudkontor • Box 9091 • 10272 Stockholm.
Norway: Tel: 0047-22-337074 • Fax: 0047-22-337067 • Sweden: Tel: 0046-8-428-8790 • Fax 0046-8-428-8791 • Denmark: Tel: 0045-45866947 • Fax: 0045-45866947